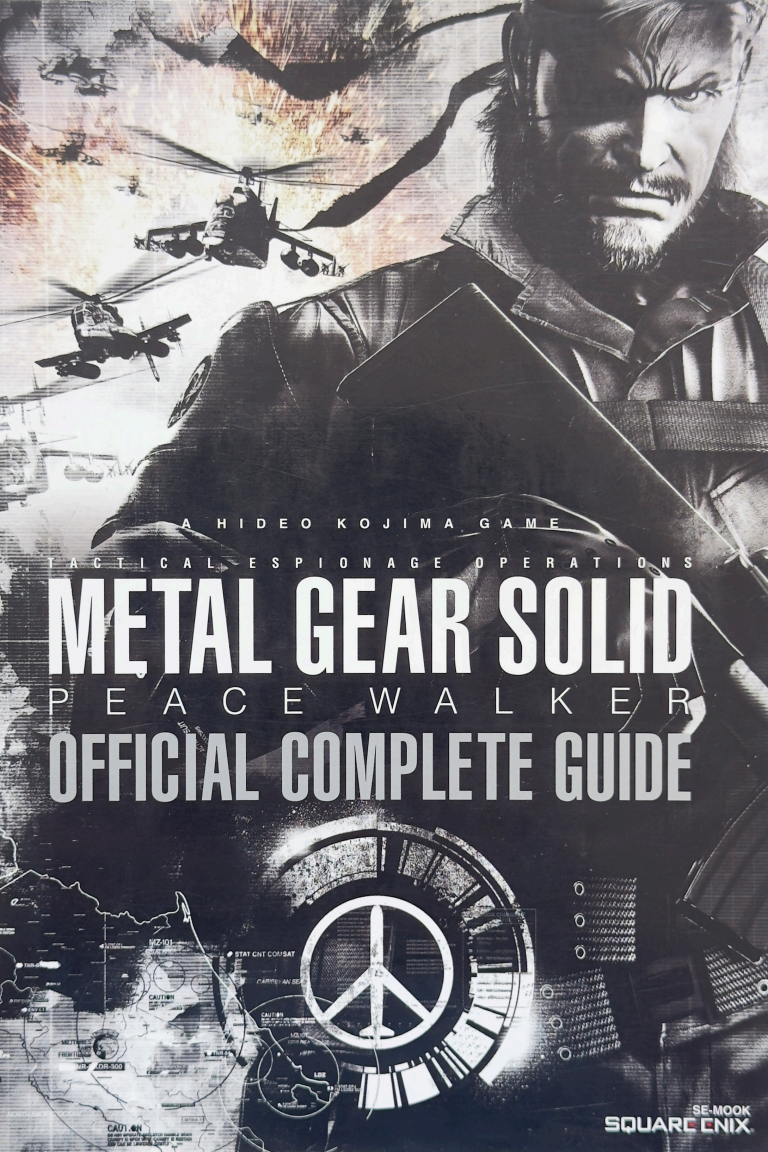
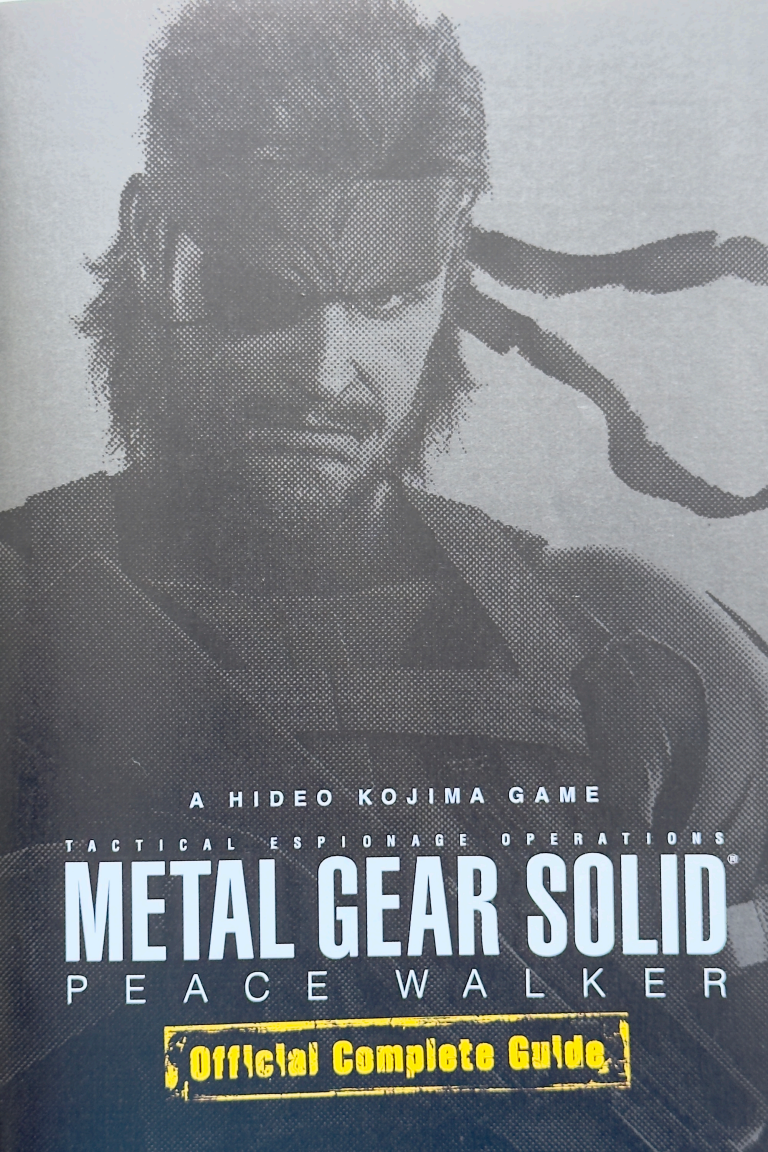

A HIDEO KOJIMA GAME
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
OFFICIAL COMPLETE GUIDE
SE-MOOK
SQUARE ENIX

Creative Direction : Ichiro Kutome (Konami Digital Entertainment)
Art Direction : Tadashi Shimada (Blanket-Project)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura (Blanket-Project)

メタルギア ソリッド ピースウォーカー
公式コンプリートガイド
©2010 Konami Digital Entertainment


A HIDEO KOJIMA GAME
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID®
PEACE WALKER
Official Complete Guide

CONTENTS 目次

本書の使い方 004
用語索引 006

file 1 BACKGROUND 007
METAL GEAR CHRONICLES 008
主要登場人物解説 010
AI兵器解説 020

file 2 GAME SYSTEM 023
ピースウォーカーを遊び尽くす 024
ミッションの流れと準備 026
3種類の操作タイプ 031
画面から得られる情報 034
アクションの基本 036
近接戦闘とCQC 038
武器を使った戦闘 040
アイテムの利用 042
戦闘テクニック指南 044
潜入ミッション攻略法 052
敵兵器戦攻略法 057
ミッションリザルト 062
CO-OPSでミッションへ挑め 065

file 3 MOTHER BASE 071
マザーベースの基礎知識 072
スタッフを獲得せよ 074
スタッフの能力を知る 077
スタッフ編成と班の機能 084
武器やアイテムの開発 087
OUTER OPSで報酬をゲット 090
メタルギアZEKEを作ろう 092
DELIVERYでアイテムを交換 095
VERSUS OPSに挑戦 096
最強マザーベース計画 100

file 4 MAIN OPS 105
MAIN OPSに出撃せよ 106
攻略ページの使い方 108
序章 国境なき軍隊 112
M001 発端/資材搬入施設調査 114
第一章 軍隊なき国家 118
M002 サンディニスタ司令官接触 120
M003 アマンダ追跡 125
M004 対装甲車戦:LAV-typeG 130
M005 チコ救出 133
M006 ジャングルトレイン追跡 138
M007 対戦車戦:T-72U 144
M008 バリケード破壊 147
M009 火口内基地潜入 153
M010 対ビューバ戦 158
第二章 英雄の幻影 162
M011 熱帯雲霧林へ 164
M012 対戦闘ヘリ戦:Mi-24A 167
M013 研究施設(ラボ)へ 170
M014 IDカード捜索 175
M015 対クリサリス戦 180
第三章 亡国の再生 184
M016 採掘場偽装基地へ 186
M017 衛兵排除 188
M018 対コクーン戦 191
M019 地下基地潜入 194
M020 独房からの脱出 199
M021 ピースウォーカー格納庫へ 202
M022 対ピースウォーカー戦 205
第四章 幻想の平和 210
M023 米軍ミサイル基地潜入 212
M024 管制塔へ 216
M025 対ピースウォーカー戦・2 223
M026 対ピースウォーカー戦・3 228
第五章 天国の外側 230
M027 ザドルノフ捜索 232
M028 ザドルノフ捜索2 236
M029 ザドルノフ捜索3 238
M030 ザドルノフ捜索4 243
M031 ザドルノフ捜索5 247
M032 ザドルノフ捜索6 252
M033 の出現条件 254
M033 対メタルギアZEKE戦 255
エピローグ 260
真のエンディング後のEXTRA OPS 262

file 5 EXTRA OPS 263
EXTRA OPS出撃前の心得 264
攻略ページの見方 272
E001 射撃訓練:無限 274
E002 射撃訓練:無限 275
E003 射撃訓練:スコアアタック 276
E004 射撃訓練:タイムアタック 277
E005 ターゲット射撃 278
E006 ターゲット射撃 279
E007 ターゲット射撃 280
E008 ターゲット射撃 282
E009 ターゲット射撃 284
E010 フルトン回収 285
E011 フルトン回収 286
E012 フルトン回収 287
E013 フルトン回収 288
E014 フルトン回収 289
E015 フルトン回収 291
E016 フルトン回収 292
E017 フルトン回収 295
E018 ターゲット爆破 298
E019 ターゲット爆破 299
E020 ターゲット爆破 300
E021 輸送トラック爆破 302
E022 敵兵殲滅 303
E023 敵兵殲滅 305
E024 敵兵殲滅 307
E025 敵兵殲滅 308
E026 敵兵殲滅 310
E027 敵兵殲滅 311
E028 アイテム奪取 312
E029 アイテム奪取 313
E030 機密書類回収 314
E031 機密書類回収 315
E032 機密書類回収 316
E033 クレイモア回収 319
E034 クレイモア回収 320
E035 ホールドアップ 321
E036 ホールドアップ 323
E037 ホールドアップ 324

E038 拠点防衛 326
E039 拠点防衛 327
E040 拠点防衛 328
E041 拠点防衛 329
E042 戦闘捕虜防衛 330
E043 重要物資防衛 331
E044 重要物資防衛 332
E045 完全ステルス 333
E046 完全ステルス 335
E047 完全ステルス 340
E048 完全ステルス 343
E049 完全ステルス 345
E050 完全ステルス 347
E051 障害物爆破 350
E052 キッドナッパー殲滅 352
E053 クリアリング突破 353
E054 スネーク装備品奪還 354
E055 米兵救出 355
E056 ワンショット 356
E057 パパラッチ 357
E058 パパラッチ 358
E059 心霊写真 359
E060 亡者の遺産 360
E061 亡者の遺産 362
E062 亡者の遺産 363
E063 ブーヤン・ミッション 365
E064 ブーヤン・ミッション 366
E065 ブーヤン・ミッション 367
E066 Sサイル迎撃ミッション 368
E067 バスとデート 369
E068 カズとデート 370
E069 対装甲車戦：BTR-60 PA 371
E070 対装甲車戦：BTR-60 PA Custom 372
E071 対装甲車戦：BTR-60 PB 373
E072 対装甲車戦：BTR-60 PB Custom 374
E073 対装甲車戦：LAV-typeG Custom 375
E074 対装甲車戦：LAV-typeC 376
E075 対装甲車戦：LAV-typeC Custom 377
E076 対戦車戦：T-72U 378
E077 対戦車戦：T-72U Custom 379
E078 対戦車戦：T-72A 380
E079 対戦車戦：T-72A Custom 381
E080 対戦車戦：KPz 70 382
E081 対戦車戦：KPz 70 Custom 383
E082 対戦車戦：MBTk-70 384
E083 対戦車戦：MBTk-70 Custom 385
E084 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A 386
E085 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A Custom 387
E086 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D 388
E087 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D Custom 389
E088 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber 390
E089 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber Custom 391
E090 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider 392
E091 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider Custom 393
E092 対戦車戦：T-72U Custom 394
E093 対戦車戦：T-72A 395
E094 対戦車戦：T-72A Custom 396
E095 対戦車戦：KPz 70 397
E096 対戦車戦：KPz 70 Custom 398
E097 対戦車戦：MBTk-70 399
E098 対戦車戦：MBTk-70 Custom 400
E099 対装甲車戦：BTR-60 PA 401
E100 対装甲車戦：BTR-60 PA Custom 402
E101 対装甲車戦：BTR-60 PB 403
E102 対装甲車戦：BTR-60 PB Custom 404
E103 対装甲車戦：LAV-typeG 405
E104 対装甲車戦：LAV-typeG Custom 406
E105 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A Custom 407
E106 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D 408
E107 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D Custom 409
E108 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber 410
E109 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber Custom 411
E110 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider 412
E111 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider Custom 413
E112 対ビューバ弐型戦 414
E113 対ビューバ改戦 416
E114 対クリサリス弐型戦 418
E115 対クリサリス改戦 420
E116 対コクーン弐型戦 422
E117 対コクーン改戦 424
E118 対ピースウォーカー弐型戦 426
E119 対ピースウォーカー改戦 428
E120 対メタルギアZEKE　模擬戦 430
狩猟クエストに挑戦する方法 433
E121 《狩猟クエスト・リオレウス》 434
E122 《狩猟クエスト・リオレウス/黄昏》 437
E123 《狩猟クエスト・ティガレックス》 438
E124 《狩猟クエスト・ティガレックス/黄昏》 441
E125 《狩猟クエスト・ギアレックス》 442
E126 《狩猟クエスト・ギアレックス/黄昏》 445
E127 ギアレックス・G残滅作戦 446
E128 ギアレックス・カリブ大決戦 448

No 6 DATA 451
ユニフォームデータ 452
アイテムデータ 461
武器データ 469
キーアイテムデータ 506
敵兵データ 509
敵兵器データ 512
味方兵器データ 514
メタルギアZEKEデータ 516
OUTER OPSデータ 523
CO-OPSデータ 528
勲章データ 538
称号データ 542

No 7 SPECIAL CONTENTS 549
難関勲章 獲得法指南 550
レアブリーフィングを集めよう! 556
デートマスターをめざせ! 558
気になる……コメント集 560
ユニークデブリーフィング 562
METAL GEARアーカイブス 566

COLUMN
VOCALOIDで遊ぼう! 070
バスコードをゲットしよう! 432
追加コンテンツ紹介 450
コラボ特集「荒川アンダー ザ ブリッジ」 548

本書の使い方

File 1 BACKGROUND

『メタルギア』シリーズの歴史や登場人物のプロフィールなど、本作を楽しむうえであらかじめ知っておきたい知識をまとめてある。また、ピューパやクリサリスといったAI兵器のメカデザインや設定イラストも掲載。

File 2 GAME SYSTEM

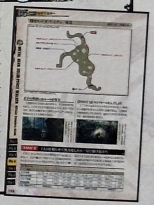
ゲームの進め方や操作方法、画面に表示される情報などの基礎知識から、潜入や戦闘に際しての実践的なテクニックまで、ゲームシステムに関するさまざまな内容を紹介。ゲームに慣れていても今一度確認しておきたい。

File 3 MOTHER BASE

マザーベースに関するあらゆる情報を網羅。優秀なスタッフの集め方、マザーベースの発展条件、武器やアイアムの開発方法、OUTER OPSの仕組みなど、マザーベースについて知りたいことがあればここをチェック。

File 4 MAIN OPS

物語の進行にかかわるMAIN OPSを攻略。ミッションごとのエリアマップを掲載し、敵兵や捕虜、アイテムの位置を示している。クリアまでの推奨ルートや、アーティストデモで要求される操作、ランクS獲得に向けた情報も紹介。

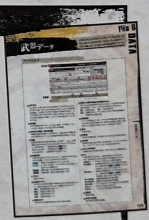


File 5 EXTRA OPS

多彩なEXTRA OPSのミッションを、大まかなタイプに分類し共通の攻略ポイントを解説。そのうえで個別にミッションごとの攻略方法を紹介している。全128種類もあるEXTRA OPSのすべてを堪能するために目を通そう。

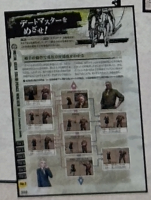
File 6 DATA

武器やアイテムの性能や開発条件などを掲載。設計図の入手方法はキーアイテムデータで確認できる。ほかにも、兵士や大型兵器などの敵、メタルギアZEKEに関する情報など、あらゆるデータがここにまとめられている。



File 7 SPECIAL CONTENTS

本作をより深く理解し、徹底的に遊び尽くしたい場合に必読のページ。難しい勲章の獲得方法や、出現させにくいブリーフィングの出現方法を紹介している。そのほか、デートで相手が見せる反応や、さまざまなおもしろ場面も掲載。



ミッション番号について

本書では、ゲーム中の並び順にしたがって各ミッションに番号を付け、以下のようなアイコンでミッションを示している。

M000……MAIN OPS
E000……EXTRA OPS
Ou00……OUTER OPS

こんなときにはこのページ！

ミッション関連

操作タイプはどれを選べばいいの？

➡ P. 031　3種類の操作タイプ

CQCで何ができるの？

➡ P. 038　近接戦闘とCQC

武器やアイテムの使い方がわからない

➡ P. 040　武器を使った戦闘
➡ P. 042　アイテムの利用
➡ P. 461　アイテムデータ
➡ P. 469　武器データ

敵に気づかれずに進みたい

➡ P. 036　アクションの基本
➡ P. 052　潜入ミッション攻略法

敵が強すぎる！　どうやったら勝てるの？

➡ P. 044　戦闘テクニック指南
➡ P. 057　敵兵器戦攻略法

ミッションはどの順番でクリアすればいいの？

➡ P. 112　序章 国境なき軍隊
➡ P. 118　第一章 軍隊なき国家
➡ P. 162　第二章 英雄の幻影
➡ P. 184　第三章 亡国の再生
➡ P. 210　第四章 幻想の平和
➡ P. 230　第五章 天国の外側
➡ P. 262　真のエンディング後のEXTRA OPS

エンディングを見たけど、まだ続くの？

➡ P. 230　第五章 天国の外側
➡ P. 254　M033 の出現条件
➡ P. 262　真のエンディング後のEXTRA OPS

モンスターと戦えるらしいけど、どこにいるの？

➡ P. 433　狩猟クエストに挑戦する方法

マザーベース関連

スタッフはどうやって増やすの？

➡ P. 074　スタッフを獲得せよ
➡ P. 100　最強マザーベース計画

スタッフが加入したけど、こいつ強いの？

➡ P. 077　スタッフの能力を知る

マザーベースを大きくするには？

➡ P. 084　スタッフ編成と班の機能
➡ P. 100　最強マザーベース計画

武器やアイテムを開発したい

➡ P. 087　武器やアイテムの開発
➡ P. 452　ユニフォームデータ
➡ P. 461　アイテムデータ
➡ P. 469　武器データ
➡ P. 506　キーアイテムデータ

OUTER OPSで何がもらえるの？

➡ P. 090　OUTER OPSで報酬をゲット
➡ P. 523　OUTER OPSデータ

メタルギアZEKEが完成しない
AI記憶板が集まらない

➡ P. 092　メタルギアZEKEを作ろう
➡ P. 516　メタルギアZEKEデータ

その他

CO-OPSだといつもとどう違うの？

➡ P. 065　CO-OPSでミッションへ挑め

CO-OPS通信ってどれだけあるの？

➡ P. 528　CO-OPSデータ

勲章と称号を全部集めたい

➡ P. 538　勲章データ
➡ P. 542　称号データ
➡ P. 550　難関勲章獲得法指南

隠されたお楽しみが知りたい

➡ P. 549　file 7 SPECIAL CONTENTS

用語索引

本作特有の用語について解説してあるページを掲載。詳しく知りたい用語があったときはここで探そう。

英数字

3 スロットタイプ 033
AI 記憶板 093
AI兵器 060
AUTO AIM 034
BRIEFING FILES 027
CO-OPS 065
CO-OPS 通信 029、035
CO-OP イン 066
CO-OP リング 066
CQC 039
CQC ぴたーん 039
DATABASE 073
DELIVERY 095
DEVELOP 087
ENTRY GATE 028
EXTRA OPS 025
FOOD 073、088
GMP 073、088
LIFE 028
MAIN OPS 025
MNTL 028
OUTER OPS 090
PTSD 083
RECRUIT 076
TRADE 076
VERSUS OPS 096
VOCALOID エディタ 070

ア行

アイテム 042
アイテム補充 089
アクションタイプ 031
医療班 086
営倉 086
英雄度 063
エネミーサーチ 037
エネミータグ 037
エルード 037
大型兵器 057
オプション 035
オプションパーツ 09.3

カ行

開発 087
開発速度 089
回避フェイズ 052
回復アイテム 042
カムフラ率 034
カラーリング 094
簡易ステータス 028
危険フェイズ 052
気絶 046
キャプチャーミッション 096
拠点制圧ミッション 096
キル 046
近接戦闘 038
クリアランク 062
勲章 064
警戒フェイズ 052
警戒レベル 052
研究開発班 085
減衰距離 045
広域マップ 035
拘束 039
拘束投げ 039
言霊 067

サ行

サブ武器 051
サプレッサー 041
支援砲撃 051
支援補給 051
直投げ 039
志願兵 075
士気 083
実戦部隊 085
しゃがみ歩き 036
しゃがみ静止 036
しゃがみ走り 036
ジャンクパーツ 092
シュータータイプ 031
重量 030
称号 064
詳細マップ 035
照準 040
心臓マッサージ 067
尋問 039
診療所 086
睡眠 046
スキル 080
スコープ 040
スタッフ 074
スタッフ能力 078
スタッフランク 078
スネーク・イン 066
スネークシンクロ 066
制限時間 034
設置武器 051
戦闘能力 028
潜入フェイズ 052
操作タイプ 031
装弾数 041
装備品 043

タ行

ターゲット 034
ターン 072
待機室 086
体勢 036
対戦ステージ 097
タイトルメニュー 024
タギング 037
立ち歩き 036
立ち静止 036
立ち走り 036
ダメージ 044
弾倉ゲージ 041
弾薬 048
弾薬補充 089
チームデスマッチ 096
着脱タイプ 033
諜報班 086
敵情報 035
敵対心 083
デスマッチ 096
投擲武器 051
トレード待機室 086
ドロップ 042

ナ行

難易度 027
ノック 037

ハ行

バッテリー 043
バッドステータス 083
張り付き 037
班 084
ハンタータイプ 031
病気 083
瀕死 046
部位 045
武器経験値 064
武器選択画面 040
武器ステータス 030
武器ランク 044
武器レベル 044
負傷 083
プリピアスタイプ 033
フルトン回収 046
兵種 078
ホールドアップ 046
ボディチェック 046
ホフク 036

マ行

マザーベース 025、072
ミッション 025
ミッション画面 034
ミッション情報 027、035
ミッションリザルト 062
無線 CALL 035
無力化 046
メインパーツ 092
メイン武器 048
メタルギアZEKE 092
メニューウィンドウ 035

ヤ行

友情度 063
ユニフォーム 029

ラ行

リザルト 062
リトライ 035
糧食班 085
リロード 041
レーダー 043
連続 CQC 039
ローリング 036
鹵獲（ろかく） 058
ロックオン武器 040

file 1 BACKGROUND

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Official Complete Guide

METAL GEAR

スネークイーター作戦

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

第二次世界大戦の英雄、ザ・ボスが新型核弾頭を手土産にソ連へと亡命した。しかし、その核がソ連領内への攻撃に使われたことで、ソ連は一連の亡命騒動がアメリカの謀略であったことを疑う。潔白を主張するアメリカに対し、ソ連が突きつけた要求はザ・ボスの死だった。この事態に対し、アメリカは特殊部隊FOXによる「スネークイーター作戦」を発動し、同隊の工作員、ネイキッド・スネークをソ連へと送り込む。そして、彼は死闘の果てに、敬愛する師、ザ・ボスを抹殺。この功績により「BIGBOSS」の称号を得たのだった。

サンヒエロニモ半島事件

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

1970年、ネイキッド・スネークがかつて所属していたFOX部隊によって拉致された。彼が連れ去られたのはソ連軍支配下のコロンビア中部サンヒエロニモ半島。FOX部隊の新リーダー、ジーンは、同地でソ連が開発していた弾道メタルギアを強奪し、ソ連への核攻撃を示唆してCIA(=アメリカ)を恫喝する。彼らの目的は、兵士たちの楽園「アーミーズ・ヘブン」を作ること。スネークは同じく囚われていたロイ・キャンベルや残留ソ連兵たちと協力し、FOX部隊を壊滅させ核攻撃を阻止したのである。

1964 1970 1974 1995

ピースウォーカー事件

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

サンヒエロニモ半島事件のあと、ネイキッド・スネークは祖国に留まることなく、南米へと戻った。そして、コロンビアの戦場で出会ったカズヒラ・ミラーら傭兵たちとともに、あらたなる軍事組織「国境なき軍隊(MSF)」を設立する。

そこへ中米の平和国家コスタリカより、2人の客が訪れる。国連平和大学のガルベス教授と、その教え子バス。彼らがMSFに対して、コスタリカに侵入した謎の武装集団の排除を依頼したことで、物語が動き出す。

アウターヘブン蜂起

METAL GEAR

1995年、アメリカの諜報機関、CIAが、南アフリカ北部に築かれた武装要塞国家「アウターヘブン」にて、危険な新兵器が開発中との情報を得た。これに対し、アメリカは特殊部隊FOXHOUNDに出動を要請。一度目の潜入作戦は失敗に終わったが、続けて送り込まれた同隊の新人、ソリッド・スネークは数々の困難を乗り越えつつ、アウターヘブンの首魁がFOXHOUND総司令官BIGBOSSであることを掴む。そして彼はBIGBOSSを倒し、新兵器メタルギアの破壊にも成功したのだった。

ザンジバーランド騒乱

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

1990年代、中央アジアの小国ザンジバーランドがテロ行為によって核兵器を入手。さらに軍事的優位を得るために著名な生物学者、キオ・マルフ博士を誘拐した。ザンジバーランドの危険な動きに対処すべく、FOXHOUND総司令ロイ・キャンベルは、除隊していたソリッド・スネークを召喚。かくしてザンジバーランドへと向かうことになったソリッドは、潜入任務中に同国の指導者がかつて倒したはずのBIGBOSSであることを知る。二度目となる戦いを制し、ソリッドはBIGBOSSを再度葬ったのだ。

シャドーモセス島事件

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

シャドー・モセス島にて、リキッド・スネークに率いられた特殊部隊FOXHOUNDが武装蜂起。DARPA局長とアームズ・テック社長を人質に、アメリカに対してBIGBOSSの遺体引き渡しを要求した。アメリカ政府はこれに対して、元FOXHOUND隊員のソリッド・スネークを単独潜入させる。ソリッドは人質救出には失敗したものの、ハル・エメリッヒらの協力もあって新型兵器メタルギアREXを破壊。リキッドの抹殺にも成功する。だが、この事件を契機にメタルギア技術が世界各地に流出してしまう。

1999 2005 2007 2009 2014

マンハッタン沖タンカー沈没事件／ビッグ・シェル占拠事件

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

2007年、リボルバー・オセロット率いる一味が、マンハッタン沖を航行中のタンカーを襲撃。積み荷である新兵器を強奪したうえ、タンカーを沈没させた。その際、ソリッド・スネークは罠にはめられ、大量の原油流出をまねいたタンカー沈没事件の首謀者とされてしまう。

その2年後、汚染除去施設ビッグ・シェルが、サンズ・オブ・リバティを名乗るテログループに占拠される。新生FOXHOUND隊員、雷電がビッグ・シェルに潜入し、事件を解決に導くのだった。

新生アウターヘブン蜂起

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

PMC（民間軍事会社）の拡大により戦争がビジネスと化した時代。ID登録された兵士たちがID登録された武器を用いて、世界各地の紛争地帯で戦っていた。大手PMC各社を裏から束ねるリキッド・オセロットは、IDを管理する「SOP」システムを逆用して軍事クーデターを画策。この危機に際して、リキッド暗殺を依頼されたのがソリッド・スネークであった。クローン体がゆえ肉体が急速に衰えていたソリッドであったが、自分と同じ遺伝子を持つ者の残滓を排除するべく、中東の戦地へ赴く。

スネーク

声:Akio Ohtsuka［大塚明夫］

「国境なき軍隊（MSF）」の司令官を務める伝説の傭兵。

米CIA傘下の特殊部隊FOX所属時のコードネームはネイキッド・スネーク。本名はジョン。ジャックとも呼ばれる。

1950年、ザ・ボスと出会い師事する。同年、朝鮮戦争に出征。

1954年、ビキニ環礁水爆実験にて被爆。

1964年、ゼロ少佐の指名により新設の特殊部隊FOXに入隊。

同年8月24日、ヴァーチャスミッションに参加。しかし、ザ・ボスの亡命により、作戦に失敗。自身も重傷を負う。

同年8月30日、スネークイーター作戦に参加。ソコロフの奪還には失敗したがシャゴホッドの破壊、ザ・ボスの抹殺に成功。帰国後、その功績によりジョンソン大統領より「BIGBOSS」の称号を授与される。

1970年、FOXを除隊。直後にFOXに拉致され、サンヒエロニモ半島へ連れ去られるも、ロイ・キャンベルらと協力して脱出。残留ソ連兵を組織して独自に部隊を結成し、自身を拉致したFOXを排除する。

1972年、コロンビア政府に雇用され、政府軍の軍事指導を行なう。その際、反政府ゲリラ側に雇われていたミラーと出会う。

1974年、ミラーたちと結成したMSFの元に、ガルベス教授とパスが訪れ、その依頼を受ける。そしてコスタリカへ……。

和平(カズヒラ)・ミラー

声:Tomokazu Sugita[杉田智和]

MSFの副司令。愛称はカズ。

1946年、終戦間もない日本・横須賀で生まれる。父親は戦後の日本を統治していたGHQの幕僚部民政局で働いてたアメリカ軍の将校、母親は戦争で家族を失った日本人であった。しばらくしてカズヒラを身ごもった母だったが、その出産に立ち会うことなく父親は帰国。私生児として生まれた彼は、母一人子一人の母子家庭で育つ。

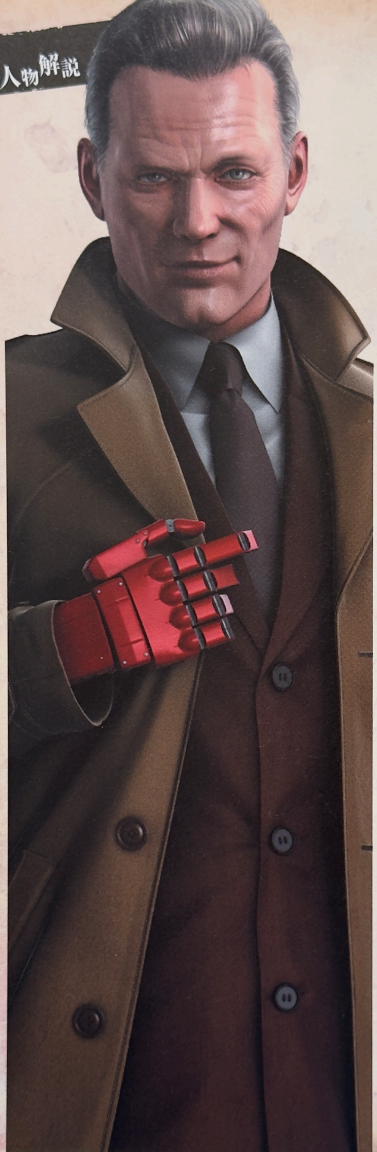
10代前半で、母親が経営していた店の客である米兵から、父親が退役後バージニア州で暮らしていることを知らされる。その後、父親と連絡を取り、病床の母を残して渡米。

1969年、アメリカの大学を卒業後、日本に帰国。母親は病状が悪化しており、カズヒラの正体がわからないほど憔悴していた。当時22歳だった彼は母親の治療費を稼ぐため、自衛隊に入隊。

1971年、母親の死去に伴い、自衛隊を除隊。渡米するも、父親は自殺していた。

1972年、アメリカを去り、コロンビアへと流れ着く。自衛隊での経験から、コロンビアの反政府組織の指導教官となる。その後、戦場でスネーク率いる部隊と戦闘。部隊は全滅し、自身も自爆覚悟でスネークを倒そうとするも、そのスネークに助けられ一命を取り留める。

以後、スネークとともに行動し、MSFの設立に尽力する。



ガルベス

声:Hochu Otsuka［大塚芳忠］

コスタリカ国連平和大学の教授を名乗る人物。

1974年現在、設立準備中にある国連平和大学の教授であり、大学で数十年に渡って平和を説いてきた、と語る。

1974年11月4日、カズヒラ・ミラーの仲介により、コロンビアを訪れてMSFの司令官であるスネークと接触。1年ほど前からコスタリカ国内で目にするようになった、所属不明の武装勢力の排除を依頼する。

その際、彼は自身がソ連の諜報機関であるKGBの工作員であることを明かす。

ガルベスの狙いは、CIAの支援を受けているであろう武装勢力の活動を阻止し、ニカラグアの赤色革命を成功させること。そして、中米地域に共産主義・社会主義国家を打ち立てることで、アメリカの影響力を抑えることにあるようだ。ただし、これだけが彼の狙いなのかどうかは、不透明な部分も多い。

工作員として非常に優秀なようで、ネイキッド・スネークがBIGBOSSであることを知っていたほか、アメリカ資本の洋上プラントを手に入れたり、コスタリカ政府に食い込んでMSF誘致を非公式に認めさせたりしている。

なお、彼の右腕の義手は、かつてソ連共産党書記長から直々に拝領したものだという。以前はヘビースモーカーだったとのことで、人差し指の中にはライターが仕込まれている。

パス・オルテガ・アンドラーデ

声:Nana Mizuki［水樹奈々］

ガルベス教授とともに、スネークに対してMSFのコスタリカ入りを依頼した少女。

私生児として生まれた彼女は、母親により平和を意味する「パス」と名づけられた。

その母とは幼くして死別。26年前の内戦で祖父母も失っていたため、母方の叔母に引きとられた。親類の家とはいえ肩身の狭い思いを強いられたパスは、中等学校への入学に合わせて叔母の家を出て以来、寄宿舎生活を送っている。

現在16歳の高校生だが、国連平和大学の設立準備に当たっていたガルベス教授の研究室に出入りし、平和について学んでいるという。

何よりも平和を願うパスであったが、そんな彼女が正体不明の武装勢力に捕らわれたことで物語が動き出す。

スキを突いて脱出に成功したものの、ともに虜囚となった友人は捕らわれたまま。

逃げ出す際に持ち出したカセットテープに、ザ・ボスと思われる音声が吹き込まれていたことから、スネークはコスタリカ入りを決意する。

コスタリカの政治、地理、自然について詳しく、情報提供者として、慣れぬ土地で任務に就くスネークをバックアップする。

アマンダ

声:Romi Park[朴璐美]

ニカラグアの反政府組織「サンディニスタ民族解放戦線(FSLN)」に所属する一部隊を束ねる司令官。

幼い頃、マラリア脳症により生死の淵をさまよう。それゆえにマラリアを媒介する蚊を嫌い、蚊よけと称してタバコをたしなむ。

アマンダの父は、かつてサンディーノ将軍とともに戦った少年兵であった。しかし、将軍の暗殺後に引退し、家庭を持ってアマンダとチコの2人の子を授かる。

だが、FSLNの学生活動家を匿ったため、国家警備隊に目を付けられてしまう。アマンダの父は手酷い尋問を受け、これを機に再び闘争活動に身を投じるようになった。

父は子供たちに隠れてFSLNの活動に従事したが、反政府活動に関わる厳しい生活は彼女の母を疲弊させてしまう。ついには母が家を出ることになったが、アマンダは尊敬する父の元に残る道を選んだ。

1973年、アマンダ親子は、国家警備隊に追われるようにして、山へと入る。それ以来、アマンダもゲリラ戦士として戦ってきた。

1974年、FSLNに参加して約1年……。

山での生活で鍛えられたアマンダは、いっぱしの戦士になっていた。しかし、コスタリカにてCIAの傭兵部隊と交戦状態となり、父親を失ってしまう。自身も仲間とともに囚われてしまうが、スネークによって救出される。以後、MSFに合流し、父に代わってFSLNの司令官となるのだった。

チコ

声:Kikuko Inoue［井上喜久子］

アマンダの実弟。

姉とともにFSLNの反政府闘争に身を置く、若すぎるゲリラ戦士である。

現在12歳だが、1年ほど前から父や姉とともにジャングル内での生活を強いられてきたため栄養が不足しがち。同年代の子供よりも発育が遅れており、体格は小柄だ。

アマンダはチコを「父さんっ子」だと語る。実際、姉以上に父を尊敬しており、母が出奔した際も自分自身の判断で家に残る決意を固めている。当然、父の影響は強く、革命に掛ける情熱も父同様に人一倍だ。

亡き父の口癖でもあった「祖国か死か」という、革命家チェ・ゲバラの言葉を信じるチコは、母国の革命に命を捧げる覚悟を決めている。

その思想が、尊敬する父の死も「ゲリラ戦士の宿命」として受け入れるだけの心の強さを育んだともいえる。

そんな大人びたチコだが、UMA（未確認生物）好きという子供らしい一面も持つ。

『世界のふしぎ生物百科』という本を大切にしており、ネッシーやイエティといったUMAに関しての知識はなかなかのもの。

いつか絶滅を免れた恐竜や珍しい怪物（モンスター）を探す、狩人（ハンター）になりたいとの夢も持っているようだ。

ヒューイ
(Dr.エメリッヒ)

声:Hideyuki Tanaka[田中秀幸]

CIAに雇われてピースウォーカー計画に参加していた元NASAの科学者。

1945年、アメリカの原爆開発計画「マンハッタン計画」に参加していた科学者の息子として生まれる。生まれつき脊髄に異常があり、それゆえヒューイは自らの脚で歩くことが出来ない。彼はそれを父が原爆開発中に被爆したためと信じ込んでいた。

それでも幼い頃は、純粋に父を尊敬していた。だが、小学5年生時に転校してきた日本人の子供に、被爆後の広島の記録写真を見せてもらい、核に対する見方が変わる。以後、父とは口をきいていないという。

1961年、飛び級により弱冠16歳でMIT(マサチューセッツ工科大学)に入学。当時は宇宙開発がもっとも熱い時代であり、彼もまた航空宇宙工学を志すことになる。その後、NASAに入局した彼は、ロケット開発などの分野で才能を遺憾なく発揮した。

しかし、月面着陸成功後、米ソがデタント(緊張緩和)の方向に向かったことで、宇宙開発への予算が大幅に縮小。ヒューイの研究環境も悪化していった。そこに目を付けたのがコールドマンである。コールドマンは、ヒューイが月面探査用の歩行システムを研究していた点に着目し、ピースウォーカー計画に招いたのだった。

ヒューイ自身も父の代から続く核兵器に向き合うため、これに協力。平和を支える抑止力となる核兵器として、AI兵器"ピースウォーカー"の開発に打ち込むことになる。

ホット・コールドマン

声：Mugihito［麦人］

自身を熱き（ホット）・コールドマンと称しているCIAの中米支局長。

かつてはCIA本部に在籍していたエリートで、冷戦最盛期の英雄とも呼ばれる。

米ソの両国が核兵器を手に危険なゲームに興じていた冷戦まっただなかの時代、CIA幹部のひとりとしてさまざまな極秘作戦を指揮。彼は1964年にネイキッド・スネークが参加した「スネークイーター作戦」の作戦関係者でもあった。

だが、世界がデタントへと向かうなか、真実を知りすぎた者として左遷されてしまう。本部から外された彼に与えられたのは、辺境である中米の支局長の椅子であった。

そんな状況で、彼は本部に返り咲くための手段として、無人核兵器によって中米圏に強固な核抑止力網を構築する、ピースウォーカー計画を立案。ストレンジラブやヒューイなど、優秀な科学者やスタッフをかき集め、新型AI兵器の開発を開始した。

1973年、傭兵を雇って戦力を整えたコールドマンは、コスタリカに複数の拠点を構築。AI兵器の実機製造に乗り出す。

1974年、大日内基地に潜入してきたスネークと出会う。彼らの出会いがもたらす結末とは……。

セシール・コジマ・カミナンデス

声:Yu Kobayashi［小林ゆう］

フランス人の鳥類学者。

中南米の鳥類分布を調査するために、コスタリカに来訪。現存する鳥類の10%以上とも言われる約800種が生息するコスタリカにおいて、その生息域を調査していた。

彼女が鳥の鳴き声を録音するために持ち込んだカセットデンスケ(録音機)が、ピースウォーカー計画に関連する女性2人の会話を収録してしまったがために、CIAの傭兵に捕らわれ、ストレンジラブのラボに監禁されていた。

ラボでは比較的人道的に扱われていたものの、学会での発表時期が迫っていたため脱出を試みる。

なんとかラボを抜け出したが、食料や水といった装備も満足に持たない彼女は山中で疲弊。行き倒れたところをスネークに救われ、以後、MSFのマザーベースで過ごすことになる。

食文化の豊かなフランス出身ということもあって料理は得意な方。ワインに関してもかなりのこだわりがあるようだ。ミラーをはじめとした「酒は酔えればいい」派の面々には、やや呆れている様子である。

ストレンジラブ

声：Yumi Kikuchi［菊地由美］

CIAに雇われ、ビースウォーカー計画に参加していた人工知能研究者。

幼少期を第二次世界大戦下のマンチェスターで過ごす。生まれつき肌が紫外線に弱く、自宅内で多くの時を過ごしてきたが頭脳は明晰であった。特に数学的才能に恵まれていた彼女は10歳にして、コンピュータ科学の父ことアラン・チューリング博士を相手に議論するほどになる。「計算機が知性を持つ時代が来る」と言う同博士の思想が彼女に与えた影響は計り知れない。

1958年、カリフォルニア工科大学在学中にNASAが設立されると、自ら進んで入局。コンピュータエンジニアとして有人宇宙飛行を目的としたマーキュリー計画に参加する。

1961年、マーキュリー計画に加わってきたザ・ボスと出会い、敬愛の念を抱く。ザ・ボスがNASAを去ると、自らもARPA（高等研究企画局）に移り、AI研究の道へ進む。

1964年、映画「博士の異常な愛情／または私は如何にして心配するのを止めて水爆を愛するようになったか」公開。同性（ザ・ボス）の写真を飾り、研究に没頭する姿から「ストレンジラブ」とあだ名される。

1972年、ARPAがDARPA（国防高等研究企画局）に改称し、組織改編される。予算規模縮小に伴い、研究環境が悪化したためストレンジラブは、DARPAから退職。その後、コールドマンにスカウトされ、ビースウォーカー計画に参加。AIボッドにザ・ボスの思考を再現しようと試み始める。

PUPA

GW-pupa5000
（ピューパ）

ピューパは、ピースウォーカーの試作機として開発されたAI兵器群の1機である。ソ連の核搭載戦車、シャゴホッドの設計思想を採り入れているため、本体をホバーによって支えるなど似通った部分が散見される。なお、開発コードの「GW」は、ラシュモア山に彫刻されたアメリカ大統領のひとりである、ジョージ・ワシントンのイニシャル。これは、コールドマンによる命名だという。

CHRYSALIS

TJ-chrysalis6000
（クリサリス）

AIポッドを搭載したUAV（無人航空機）。人間が搭乗しないため、Gを考慮しない空戦機動が可能であり、通常のヘリとは異なる動きをする。主兵装として電磁力で弾丸を射出するレールガンを採用するなど、武装にも最新技術が用いられている。また、小型UAVキッドナッパーを随伴することも多い。開発コードの「TJ」は、第3代アメリカ大統領トーマス・ジェファーソンから。

COCOON

TR-cocoon7000
（コクーン）

巨大な本体を、4基の大型クローラーで支える陸戦用の大型AI兵器。車体の各所に機銃が設けられており、全方位に火線を張ることが可能だ。また、対潜水艦用の多段散布型爆雷を地上用に改良したヘッジホッグを搭載するほか、ミサイルも装備しており、その火力はAI兵器群のなかでも最大級と呼べるだろう。ちなみに、開発コードの「TR」は、セオドア・ルーズベルトに由来する。

二足歩行形態

ピースウォーカー計画の根幹を成すAI制御の無人核兵器。

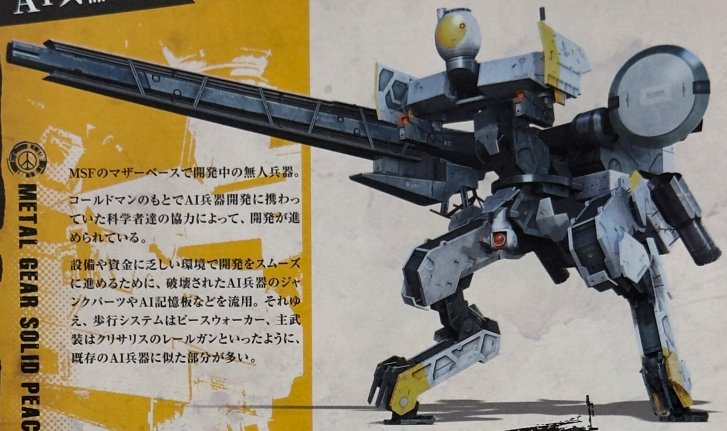
ステルス性能を備えたプラットフォームに、弾道ミサイルのランチャーを搭載。自力で移動しつつ、どこからでも核攻撃を敢行できるという陸上版のミサイル原潜とでも言うべきコンセプトで開発された。

配備先である中米は起伏に富んだ地形が多く、それゆえにホバーやクローラー走行ではなく、脚部による歩行方式が選択された。本体部分の開発は歩行システムの研究者でもあるヒューイが主導したが、基礎アイデアの大部分はCIAが非公然ルートを通じて入手したソ連の二足歩行研究の成果が盗用されている。これは"メタルギア"の概念提唱者であるソ連の科学者、グラーニンの研究成果であった。なお、完成した本機は、計4つの脚部が搭載されており、二足歩行と四足歩行の両方で移動可能となっている。

また、本機はほかのAI兵器と異なり、2種類のAIポッドを搭載している。小脳に該当するレプタイルポッド（AL-aurelia8000）と、大脳に当たるママルポッド（BS-imago9000）だ。これらが連結することで、攻撃目標の選定などの複雑な処理が可能になるという。

PEACE WALKER

四足歩行形態



MSFのマザーベースで開発中の無人兵器。

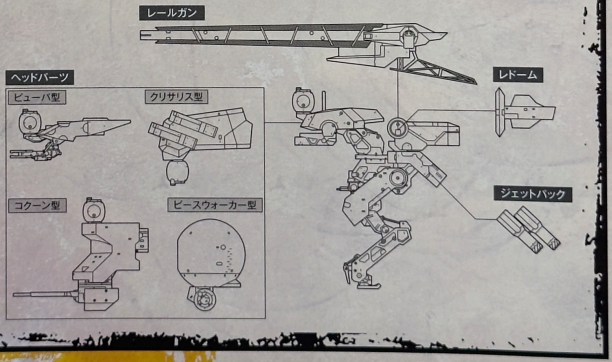
コールドマンのもとでAI兵器開発に携わっていた科学者達の協力によって、開発が進められている。

設備や資金に乏しい環境で開発をスムーズに進めるために、破壊されたAI兵器のジャンクパーツやAI記憶板などを流用。それゆえ、歩行システムはピースウォーカー、主武装はクリサリスのレールガンといったように、既存のAI兵器に似た部分が多い。

METAL GEAR ZEKE

METAL GEAR ZEKE DESIGN WORKS

メタルギアZEKEには通常型のヘッドパーツに加え、4種類のヘッドパーツが存在し、入手すれば自由に付け替えることが可能となる。また、レールガン、レドーム、ジェットパックという3種類のオプションパーツも存在しており、さらに強化できるという拡張性を持っているのだ。



file 2 GAME SYSTEM

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Official Complete Guide

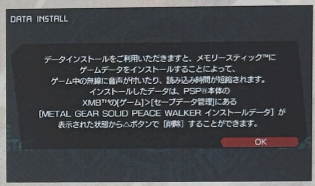
ピースウォーカーを遊び尽くす

『メタルギア ソリッド ピースウォーカー』を遊び尽くすには、
まずゲーム全体の仕組みを理解しておくことが大切だ。
特に、ミッションとマザーベースの関係性などを把握しておいてほしい。

タイトルメニューからできること

ゲーム開始直後に表示されるタイトルメニューでは、新しくゲームを始める「NEW GAME」やデータをロードしてゲームを再開する「LOAD GAME」のほかにも、さまざまなモードを選ぶことができる。なかでも「DATA INSTALL」でメモリースティックにデータをインストールしておけば、読み込み時間が短縮され、より快適にプレイできるのでオススメだ。

このほかネットワークを経由して、追加コンテンツをダウンロードできる「EXTRAS」も要注目。遊びの幅がさらに広がるのだ。



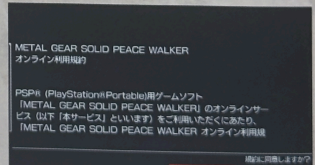
インストールしておけば、ミッション中の無線CALLに音声が付く。臨場感が増すので、ぜひ音声を聞けるようにしておこう。

タイトルメニュー一覧

メニュー	内容
NEW GAME	新しくゲームを始める
LOAD GAME	メモリースティックにセーブしたデータを読み込んでゲームを再開する。セーブはマザーベース(P.072)で行なえるほか、ミッション終了後などに自動で行なわれる
DATA INSTALL	メモリースティックにデータをインストールする。これによって読み込み時間が短縮されるほか、ミッション中に仲間たちと会話する無線CALLに音声が付く
DELETE	メモリースティック内のセーブデータやインストールデータを削除できる
EXTRAS	ネットワークに接続して追加コンテンツ(P.450、P.548)のデータをダウンロードしたり、ダウンロードしたデータの管理を行なうことができる

追加コンテンツや「VOCALOIDエディタ」が利用できる「EXTRAS」

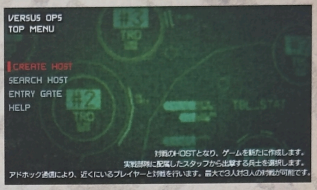
「EXTRAS」では、ネットワークに接続することでさまざまなコンテンツをダウンロードできる。たとえば「追加コンテンツのダウンロード」では、ミッション中に聴けるWALKMAN®用の楽曲や、スネークに着せられるユニフォームなどが入手可能。このほか、キャンペーン商品の購入特典のコードを「パスコード入力」から入力すれば、特別なスタッフやユニフォームなどが手に入る(P.432)。また「VOCALOIDエディタ」(P.070)を利用することで、システム音源やWALKMAN®用の音源などが作成できるのだ。



利用の前には「利用規約を読む」の内容をしっかり確認しておこう。また「ニュース」で最新情報を手に入れておくのもいい。

ミッションとマザーベースを交互にプレイ

本作ではスネークやその仲間のスタッフを操作して、敵地に潜入するミッションにチャレンジしていく。そして、ミッションごとに決められた目的を達成するとミッションクリアとなり、いったんスネークたちの基地であるマザーベースに帰還できる。このマザーベースでは、ミッションで使う武器やアイテムを開発したり、仲間に加えたスタッフたちを傭兵派遣して報酬を得たりできるのだ。以上のように、プレイヤーは基本的にミッションとマザーベースを交互に行き来しながら、ゲームを進めていくことになる。



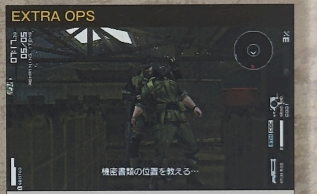
マザーベースでは対戦プレイである「VERSUS OPS」に挑戦できるほか、セーブデータの管理も行えるなど、できることは多種多様だ。

基本的なゲームの流れ

MISSION ミッション

ミッションにはMAIN OPSとEXTRA OPSという大きく2種類がある。前者はクリアすると物語が進み、これをすべてクリアすればエンディングとなるのだ。一方、EXTRA OPSはMAIN OPSより短めのものが多い。必ずしもクリアする必要はないが、報酬を入手できることがあるためMAIN OPSの攻略に役立つ。

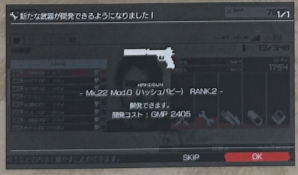
- 操作方法やシステムは……file 2 ▶P.023
- 各ミッションの攻略は……file 4 ▶P.105



- 操作方法やシステムは……file 2 ▶P.023
- 各ミッションの攻略は……file 5 ▶P.263

リザルト画面▶P.062
ミッション選択画面▶P.026

MOTHER BASE マザーベース



マザーベースはスネークたちの基地であり、仲間のスタッフを班というグループに配属することで、基地の機能を強化できる。たとえば、研究開発班に優秀なスタッフを多く配属すれば、より多くの武器を開発できるといった具合だ。ほかにも、さまざまなことができるので、本書のfile 3でよく確認してほしい。

- 操作方法やシステムは……file 3 ▶P.071

ミッションの流れと準備

スネークやスタッフを操作して目的の達成をめざすミッション。
そのミッションがどのように進行するのかを紹介しつつ、
ミッションに挑戦する前に必要な準備の方法を解説していく。

ミッションの開始から終了までは3段階

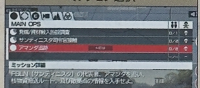
ミッションは、大きく3つの段階を経て進む。まず、ミッション選択画面で挑戦するミッションを選ぶと、スネークやスタッフを操作するミッションへと移行。目的地へ行く、敵兵器を破壊する、といった目的を達成するとクリアとなる。そしてクリア後にはリザルト画面が表示され、各種戦績を確認できるのだ。

なお、ミッションの前後にシナリオデモが挿入されることもあり、なかにはコミックタッチで描かれたアーティストデモもある。この最中にボタンが表示されたときは、素早く同じボタンを押す必要があるのだ。

アーティストデモ中に押すべきボタンは、画面隅などに表示される。ミッションリザルト(P.062)にも影響するので、見逃さないようにしよう。

ミッションの流れ

ミッション選択



挑戦するミッションを選択。ミッションの詳細を確認し準備を整えたら、「START MISSION」を選ぼう。

ミッション(P.034)

いよいよミッションの開始。目的地への到達などのクリア条件を満たすべく行動していけばいい。

リザルト(P.062)

クリアすると、プレイ結果が確認できるリザルトに移動。あらたに入手した報酬なども表示される。

ミッション選択画面でミッションを選ぶ

挑戦したいミッションを選ぶミッション選択画面では、舞台となるエリア名や目的などの「ミッション詳細」が表示される。MAIN OPSやEXTRA OPSといったミッションの種類、または舞台となるエリアごとに挑戦可能なミッションを分類して表示する機能もあるので利用しよう。ちなみに、一度クリアしたミッションに、再度挑戦することも可能だ。

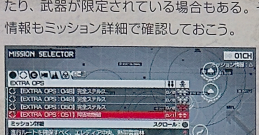
このほか、ほかのプレイヤーと協力するCO-OPS(P.065)に参加したり、クリア済みのミッションで登場したアーティストデモを閲覧することもできる。

ミッション選択画面の項目

タブ	表示内容
MAIN OPS	MAIN OPSだけを表示する
EXTRA OPS	EXTRA OPSだけを表示する
CO-OPS	参加できるCO-OPSを表示する
DEMO OPS	アーティストデモやシナリオデモを閲覧する
MAP SELECT	開始エリアごとにソートする
ALL OPS	すべてのミッションを表示する

「ミッション詳細」から最大人数と難易度を知る

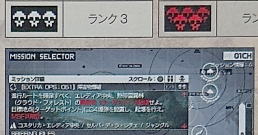
ミッション選択画面では、画面下部に「ミッション詳細」という項目が表示される。ここではミッションの目的、舞台となるエリアの名称、CO-OPSで参加できる最大人数、そして難しさを示す難易度などが確認可能だ。一部のミッションでは時間制限があったり、武器が限定されている場合もある。それらの情報もミッション詳細で確認しておこう。



ミッション名の右側に最大人数、さらにその右側に難易度の項目がある。

難易度の見方（ランクが高いほど難しい）

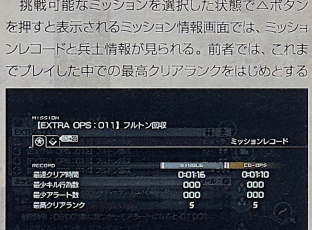
表示	ランク	表示	ランク
	ランク1		ランク4
	ランク2		ランク5
	ランク3		ランク6



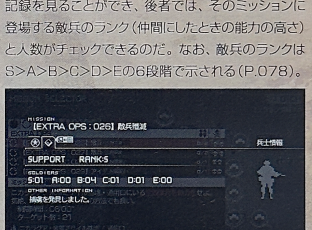
特別なルールなど、特に重要な情報は赤字で表示されているので要チェック。

「ミッション情報」でより詳しい情報を確認

挑戦可能なミッションを選択した状態で△ボタンを押すと表示されるミッション情報画面では、ミッションレコードと兵士情報が見られる。前者では、これまでプレイした中での最高クリアランクをはじめとする記録を見ることができ、後者では、そのミッションに登場する敵兵のランク（仲間にしたときの能力の高さ）と人数がチェックできるのだ。なお、敵兵のランクはS>A>B>C>D>Eの6段階で示される（P.078）。



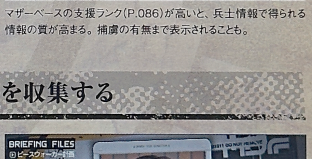
ミッションレコードは、自分だけで挑戦したときのSINGLEと、ほかのプレイヤーと協力したときのCO-OPSで記録が分けられている。



マザーベースの支援ランク（P.086）が高いと、兵士情報で得られる情報の質が高まる。捕虜の有無まで表示されることも。

「BRIEFING FILES」で情報を収集する

挑戦するミッションを決定したあと、「BRIEFING FILES」を選択すると、さまざまな情報を登場キャラクターから教えてもらうことができる。「このミッションについて」では、文字どおり選択中のミッションに関連した情報が、「ファイルライブラリ」では各キャラクターの生い立ちなど多彩な情報を得られるのだ。基本的にミッションをクリアしていくにつれ、視聴できる項目数は増えていく。なお、視聴可能にするために特殊な条件が必要なものについては、P.556でまとめて解説しているので参考にしてほしい。



ミッション攻略のヒント以外にも、物語の真相に迫る内容が聞けることもある。できるだけ多くのものを視聴してみよう。

「ENTRY GATE」で準備を整える

「ENTRY GATE」を選択するとENTRY GATE画面に移行し、出撃するキャラクターを変更できる。また、ユニフォーム（服装）や携行するアイテムと武器を付け替えられるほか、CO-OPS通信（P.067）を設定し直すことも可能だ。なかでもアイテムと武器は、どの種類を選んだかがミッションの成否に大きく影響するので、厳選するようにしたい。

「ENTRY GATE」でできること

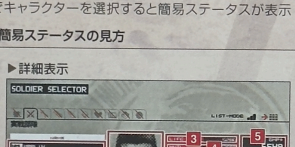
- 使用するキャラクターを選択できる
- ユニフォーム、アイテム、武器を変更できる
- CO-OPS通信を設定できる
- ライフと気力の最大値、装備重量を確認できる

能力をチェックしてキャラクターを選ぶ

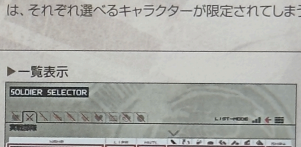
ミッションに挑戦できるのは、スネークだけではなく、マザーベースで実戦部隊（P.085）に配属したスタッフ（MSF兵）でも挑める。「ENTRY GATE」でキャラクターを選択すると簡易ステータスが表示されるので、能力を確認して誰で出撃するのかを選んでほしい。ただし、ミッション詳細に「スネーク限定」「MSF兵限定」などと記載されているものについては、それぞれ選べるキャラクターが限定されてしまう。

簡易ステータスの見方

▶詳細表示



▶一覧表示



方向キーの左右で表示方法が切り替わる

1 名称
そのキャラクターの名称。名称の前のアイコンは、どのような経緯で仲間になったかを示している。それぞれの意味は以下のとおり。

- UNQ…ユニークキャラクター。物語の流れのなかで入隊
- NML…軍人。敵兵をフルトン回収（P.074）して入隊
- POW…戦争捕虜。捕虜をフルトン回収して入隊
- VOL…志願兵。ミッション終了後に一定確率で入隊。もしくは「OUTER OPS」（P.090）、「RECRUIT」（P.076）などで入隊
- TRD…「TRADE」（P.076）で入隊

2 フェイス
そのキャラクターの顔。

3 LIFE
キャラクターのライフ（体力）を示す。敵から攻撃を受けたり、自分が使用した武器の爆風に巻き込まれるとダメージを受け、減っていく。SINGLEの場合、これが0になるとミッション失敗となる。

4 MNTL
キャラクターの気力を示す。敵から特定の攻撃を受けるとダメージを受けて、減っていく。これが0になると気絶してしまい、目覚めるまで身動きができなくなる。

5 GMP+
そのキャラクターを実戦部隊に配属した場合に、加算されるGMP（資金力）の額。詳細はP.077参照。

6 パラメータ（戦闘能力）
キャラクターの各班に対する適性の高さを示す。S＞A＞B＞C＞D＞Eの6段階評価。色が濃くなってゲージが減っている場合は、バッドステータス（P.083）でそのぶんだけ能力が下がっていることを示し、色が明るくなってゲージが増えている場合は、士気（P.083）でそのぶんだけ能力が増えていること示す。詳細はP.077参照。

- 射撃能力……メイン武器（P.040）の集弾率に影響。高いほど弾がバラけにくくなる。
- リロード能力…リロード（弾倉を換える）の速度に影響
- 投擲能力……投擲武器（P.041）を構えるまでの間隔に影響
- 設置能力……設置武器（P.041）を設置するスピードに影響
- 歩き速度……歩き時の速度に影響
- 走り速度……走り時の速度に影響
- 格闘能力……近接戦闘（P.038）で与えるダメージに影響
- 防御能力……敵からの攻撃で受けるダメージに影響

ユニフォームが与える影響は多岐に渡る

「UNIFORM」の項目で変更できるユニフォームとは、スネークやスタッフが着用する服装のこと。持てる武器やアイテムの数、カムフラ率、移動速度、ライフの回復速度など、影響を与える要素が非常に多いだけにユニフォーム選びは重要だ。

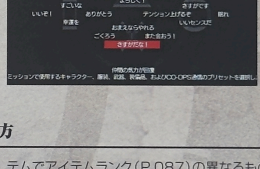
ユニフォームの種類は多いが、4つのカテゴリに大別ができる。このカテゴリごとに下表のような特徴があるため、ユニフォームを選ぶ際の参考にしてほしい。なお、個々のユニフォームに関する詳しいデータは、P.452に掲載した。

ユニフォームのカテゴリごとの特徴と携行可能数

カテゴリ	特徴	携行可能数			カムフラ率	移動速度	ライフ回復速度
		アイテム	メイン武器	サブ武器			
スニーキングスーツ	カムフラ率がやや高く、足音が立たないので敵から発見されづらい。ライフの回復速度も高まるが、メイン武器の弾薬数は少な目	6	2	5	やや高い	標準	高い
バトルドレス	防御力が高く、メイン武器を3種類携行できるうえに、その弾薬数が多い。一方でカムフラ率が非常に低く、移動速度が遅い	5	3	4	低い	やや遅い	標準
野戦服	初期から所持している標準的な服装。迷彩バリエーションが豊富で、エリアにあった迷彩を装備すれば高いカムフラ率を得られる	7	2	4	高い	標準	標準
ネイキッド	防御力とカムフラ率は低いが、移動速度が速い。迷彩バリエーションが豊富なものの、野戦服ほどのカムフラ率は得られない	5	2	4	やや低い	やや速い	標準

CO-OPS通信をセットして利用可能にしておく

CO-OPS通信とは、ミッション中に操作キャラクターに発言させることができる簡易チャットのようなもので「CO-OPS COMM.」の項目で選択が可能だ。多人数でプレイするCO-OPS（P.065）で役立つだろう。また、一部の台詞には発するだけで特殊な効果が発生する、「言霊」（P.528）を持つものがあり、SINGLEでも活用できるものがある。



セットできる台詞は○△□×ボタンそれぞれに4種類ずつの、計16種類だ。

アイテムの種類と持っていくものの選び方

アイテムには、大きく3種類のカテゴリがある。レーションなどに代表される回復アイテム、フルトン回収システムをはじめとする装備品、サラウンドインジケーターなどのレーダーだ。

携行させたいスロットを選び、ITEM SELECTOR画面から好きなアイテムを選べばOK。ミッションに必要だと思うものを選択していこう。なお、同じアイテムでアイテムランク（P.087）の異なるものを所持している場合は、方向キーの左右で切り替えることが可能。基本的にランク（★マークの数）が高いものほど性能が優れているので、どれを携行しようか迷ったら最高位のものを選ぶのがオススメだ。ただし、ランクが異なる同名のアイテムや、一部のアイテムは同時に携行できないので注意しよう。

カテゴリごとの特徴

カテゴリ	特徴
回復アイテム	ライフや気力を回復させる効果を持つ。装備しておけば、0になったとき自動で使用される
装備品	攻撃を防げるシールドや、遠方を確認できる双眼鏡など多種多様な種類がある
レーダー	装備していると、周囲の地形や敵兵の位置などを確認可能なレーダーが画面に表示される

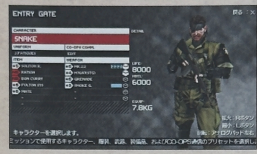
同時に携行できないアイテム

- マウンテンデュー、ペプシネックスはどちらかのみ
- ボンカレー、ボンカレーゴールド、ボンカレーネオはいずれか1つのみ
- レーション、生焼けレーション、コゲレーション、こんがりレーションはいずれか1つのみ
- ダンボール類はいずれか1つのみ ※1

※1……ダンボール類は、ラブダンボール、ダンボール戦車、ダンボール戦車（スタン砲装備）、ダンボール戦車（スモーク弾装備）、ダンボール爆弾、スタンダンボール、スモークダンボール、アサシン・ストロー・ボックス、救命ダンボールを示す。

武器にはメイン武器とサブ武器が存在する

武器には、ハンドガンなどの射撃する武器全般を指すメイン武器と、手榴弾のような投擲武器や地雷などの設置武器をまとめたサブ武器がある。メイン武器は遠距離の敵を攻撃しやすいが携行できる数が少ないので、特に厳選してほしい。

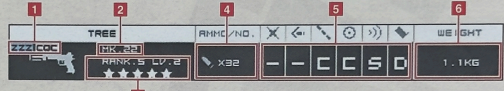


一部のミッションでは、携行必須のものや携行不可のものが決まっていることも。

メイン武器とサブ武器のカテゴリ

メイン武器／サブ武器	カテゴリ	
メイン武器	ハンドガン	▶P.470
	ショットガン	▶P.474
	アサルトライフル	▶P.476
	サブマシンガン	▶P.482
	スナイパーライフル	▶P.484
	マシンガン	▶P.488
	ミサイル	▶P.491
サブ武器	投擲武器	▶P.495
	設置武器	▶P.499

武器ステータスの見方



1 武器アイコン
その武器のタイプ。アイコンの見方は以下のとおり。

- ZZZ……睡眠武器。敵兵を睡眠状態にできる
- STN……気絶武器。敵兵を気絶状態にできる
- ……ノーダメージ武器。ライフや気力に対してダメージを与えない武器を示す
- CQC……装備したままCQCが行なえることを示す

2 名称
その武器の名称。

3 ランクと使用レベル
その武器のランクと使用レベル。ランクは星の数で表され、★～★★★★★（1～5）の最大5段階まである。同系統のものでランクの異なるものを複数所持している場合は、方向キーの左右で切り替えられる。使用レベルはLV.1～3の3段階あり、このレベルが高いほど威力などが上昇する。詳細はP.469参照。

4 携行弾数
携行できる弾数を示す。ひとつの弾倉に何発の弾が入るかは、△ボタンを押すと表示される詳細で確認できる。

5 武器スペック
武器のスペック。S>A>B>C>D>Eの6段階評価で記載されている。項目の意味は以下のとおり。

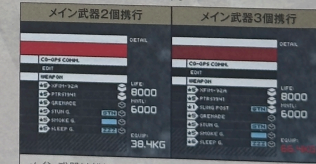
- X 威力……与えられるダメージに影響
- 行動抑止性能……命中時に敵の動きを止める能力
- 連射性能……弾の発射間隔の短さを示す
- 集弾性能……弾のバラけにくさに影響
- カムフラ率……装備時のカムフラ率の下がりにくさを示す
- 装弾数……弾倉に入る弾数の多さを示す

6 重量
その武器の重量。

重量オーバーした際のデメリット

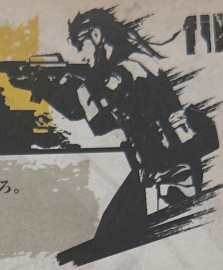
武器はそれぞれ個別に重量が決まっている。携行した武器の総重量が重くなるほど、移動速度が遅くなっていく。30kgを超えるとそれ以上は遅くならないが、通常時の8割ほどまで落ち込んでしまうので、武器の持ちすぎには要注意だ。さらに総重量が60kgを超えた場合は気力も減少してしまう。そうすると気絶しやすくなってしまうため、60kg以上にならないよう気を配りたい。なお現在の総重量は、ENTRY GATE画面で「CHARACTER」の項目にカーソルを合わせると表示される。

武器による重量の違いの例



メイン武器は総じて重量が重い。2個携行したときと、3個携行したときでは大きな差が生じるのだ。

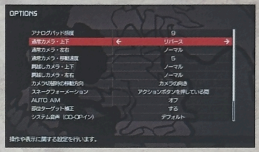
3種類の操作タイプ



武器などの準備が整ったら、いよいよミッションに挑戦したいところ。
だが、その前にキャラクターを思いのままに操作できるように、
操作方法の確認をしておくのも忘れないでほしい。

操作タイプは全部で3種類

操作タイプはゲーム開始時に選択できるほか、「オプション」から切り替えることが可能。3種類のなかから、自分の好みに合ったものを選んでみよう。なお、「オプション」では操作タイプだけでなく、アナログパッドの感度調整や、視点操作の左右リバース設定など、細かな調整もできる。自分がキャラクターを操作やすいように、セッティングしておくといい。



上下と左右のカメラ操作を反転できる。自分の使いやすいものにしておこう。

【シュータータイプ】『METAL GEAR SOLID4』に似た操作感覚

移動をアナログパッドで行ない、武器の照準を○△□×の4つのボタンで動かすのが特徴。Lボタンで武器を構えてRボタンで武器を使うため、武器の使用が比較的スムーズに行なえる。細かな照準操作がしにくいと感じたなら、「オプション」で「部位ターゲット補正」を「する」に設定しておくといいだろう。

■シュータータイプの特徴

- 視点操作を右手（○△□×）で行なう
- Lボタンで武器を構え、Rボタンで使用する
- アクションの大部分を方向キーで操作する
- アナログパッドによる照準操作はできない

【アクションタイプ】『METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS』に似た操作感覚

視点移動を左手で、アクションを右手で操作する。Lボタンを押すと、キャラクターの正面にカメラが向くので、これを利用して細かくカメラリセットすることで視点を調整していこう。武器とアイテムをワンボタンで切り替えることができないため、装備するものの持ち替えは安全な場所で行うようにしたい。

■アクションタイプの特徴

- 視点操作を左手（方向キー）で行なう
- アクションの大部分を右手（○△□×）で操作する
- Lボタンでカメラリセットし、視点を調整する
- 武器・アイテムのクイックチェンジができない

【ハンタータイプ】『モンスターハンターポータブル® 2nd G』に似た操作感覚

アナログパッドで移動し、方向キーで視点操作するのが最大の特徴。また、武器の構え状態が持続されるなど、ほかの操作タイプとはかなり異なった操作感覚だ。Lボタンでアイテム切替ウィンドウを、Rボタンで武器切替ウィンドウを開くことができ、直感的に装備を変更できるのが利点といえる。

■ハンタータイプの特徴

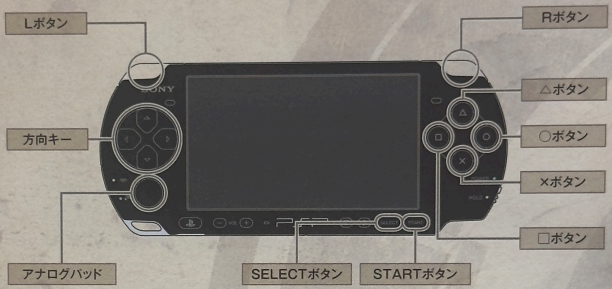
- 移動と視点操作の両方を左手で行なう
- 武器の構えが持続する
- Lボタンでアイテム切替ウィンドウを開く
- Rボタンで武器切替ウィンドウを開く

各ボタンでできることを知る

各操作タイプの特徴を知ったら、実際にどのボタンでどんなことができるのかを確認しておこう。以下では、操作タイプ別にコントローラの使い方を紹介しているので、自分に合った操作タイプを選ぶ際の参考にするといい。

なお、SELECTボタンの操作の割り当てについては、右ページでより詳しく解説しているので、そちらにも目を通しておいてほしい。

コントローラの使い方



▶シューターータイプの操作方法

ボタン	動作
方向キー上	アクションボタン
方向キー下	押している間、ホフク状態になる。 短く押すとしゃがみと立ちを切り替える
方向キー右	押している間、武器選択画面を表示。 短く押すと武器をクイックチェンジ
方向キー左	押している間、アイテム選択画面を表示 短く押すとアイテムをクイックチェンジ
アナログパッド	キャラクターの移動
STARTボタン	メニューウィンドウを開く／閉じる

ボタン	動作
SELECTボタン	AUTO AIM切替／CO-OPS通信／無線CALL
○ボタン	視点を右方向に移動（リバース時には逆転）
×ボタン	視点を下方向に移動（リバース時には逆転）
△ボタン	視点を上方向に移動（リバース時には逆転）
□ボタン	視点を左方向に移動（リバース時には逆転）
Lボタン	押している間、武器を構える
Rボタン	攻撃ボタン

▶アクションタイプの操作方法

ボタン	動作
方向キー上	視点を上方向に移動（リバース時には逆転）
方向キー下	視点を下方向に移動（リバース時には逆転）
方向キー右	視点を右方向に移動（リバース時には逆転）
方向キー左	視点を左方向に移動（リバース時には逆転）
アナログパッド	キャラクターの移動
STARTボタン	メニューウィンドウを開く／閉じる
SELECTボタン	AUTO AIM切替／CO-OPS通信／無線CALL

ボタン	動作
○ボタン	押した後、Lボタンを押すとアイテム選択画面、Rボタンを押すと武器選択画面が表示される
×ボタン	押している間、ホフク状態になる。 短く押すとしゃがみと立ちを切り替える
△ボタン	アクションボタン
□ボタン	攻撃ボタン
Lボタン	カメラリセット
Rボタン	押している間、武器を構える

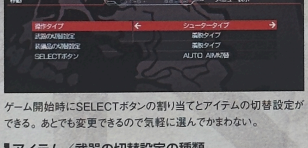
▶ハンタータイプの操作方法

ボタン	動作
方向キー上	視点を上方向に移動（リバース時には逆転）
方向キー下	視点を下方向に移動（リバース時には逆転）
方向キー右	視点を右方向に移動（リバース時には逆転）
方向キー左	視点を左方向に移動（リバース時には逆転）
アナログパッド	キャラクターの移動
STARTボタン	メニューウィンドウを開く／閉じる
SELECTボタン	AUTO AIM切替／CO-OPS通信／無線CALL

ボタン	動作
○ボタン	アクションボタン
×ボタン	押している間、ホフク状態になる。 短く押すとしゃがみと立ちを切り替える
△ボタン	武器を構える。 構えている状態で押すと武器を使用
□ボタン	近接攻撃／構え状態の解除
Lボタン	アイテム選択ウィンドウを表示
Rボタン	武器選択ウィンドウを表示。 構え状態で押すと精密射撃

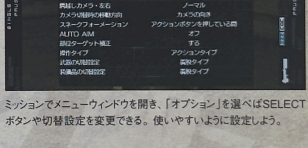
SELECTボタンの割り当てとアイテムの切り替え設定

SELECTボタンには、3種類の操作のいずれかを割り当てることができる。自動的に敵に照準を合わせるAUTO AIM機能のオンオフ切替、CO-OPS通信、そしてミッション中に仲間を呼び出して会話できる無線CALLだ。使用頻度が高いものを設定しておこう。



ゲーム開始時にSELECTボタンの割り当てとアイテムの切替設定ができる。あとでも変更できるので気軽に選んでかまわない。

また、シュータータイプとハンタータイプでは、武器やアイテムをワンボタンで切り替えられる。その際に、切替タイプを下表の3種類から選ぶことができる。こういったSELECTボタンや切替設定はゲーム開始時のほか、「オプション」で変更可能だ。



ミッションでメニューウィンドウを開き、「オプション」を選べばSELECTボタンや切替設定を変更できる。使いやすいように設定しよう。

アイテム／武器の切替設定の種類

切替タイプ	切替方法
プリピアスタイプ	直前に装備していたアイテムや武器と持ち替える
3スロットタイプ	武器やアイテムを3つずつ順番に持ち替える。持ち替えるのは装備選択画面でABCのアイコンがあるもの
着脱タイプ	アイテムの場合は装備を外し、武器の場合はスタンロッドに持ち替える。もう一度押すと再度装備する

画面から得られる情報

ミッション中の画面には、実にさまざまな情報が表示される。
スムーズにミッションをこなしていくためにも、
画面のどこにどんな情報が表示されるかを知っておくことが大切だ。

ミッション画面の見方を覚えよう

操作しているキャラクターの状態、敵兵の状態、残された制限時間など、ミッション遂行中の画面には、多種多様な情報が表示される。このうち操作キャラクターの状態は画面左下に常に表示されているが、そのほかの情報は状況に応じて表示と非表示が切り替わる。たとえば、レーダーを装備するとレーダーが表示され、敵兵が警戒レベルを高めると警戒レベルのゲージが表示されるといった具合だ。

ミッション画面の見方

1 制限時間
制限時間があるミッションでのみ残り時間が表示される。これが0秒になるとミッション失敗。ちなみに、残り30秒を切ると数字が赤くなる。

2 ターゲット
ターゲットの破壊や救出、解除といったミッションのクリアに特別な条件がある場合、ターゲットの総数と現時点で目標を達成したターゲットの数が表示される。

3 敵兵の警戒レベル
敵兵がスネークまたは味方兵士に気づくか、何かに警戒を始めると警戒レベルを示すゲージが表示される。ゲージの見方はP.052を参照。

4 LIFEゲージ、気力ゲージ
左のゲージがライフ、右のゲージが気力を示す。敵の攻撃を受けるなどすると減少。詳細は右ページ参照。

5 プレイヤー名
ゲーム開始時に登録したプレイヤー名。

6 AUTO AIM表示
AUTO AIMをONにすると表示。AUTO AIMがONの間は、武器を構えると近くの敵を自動でロックオンして照準を合わせる。

7 アイコン
特定のアクションができる場所や状況で表示される。アイコンと同じボタンを入力することで、該当するアクションが実行できる。

8 レーダー
レーダー系のアイテムを装備している場合は、レーダーが表示される。

9 カムフラ率
自分がどの程度、目立っているのかを示す値。値が高いほど目立っておらず、敵兵に発見されにくくなる。

10 装備アイテム
装備しているアイテム。詳細はP.042参照。

11 装備武器
装備している武器。詳細はP.040参照。

ライフと気力の減少と回復方法を知る

画面から確認できる情報のなかでも特に重要なのが、操作キャラクターのライフと気力の現在値だ。敵から攻撃を受けてライフが減少し、これが0になれば戦闘不能になってしまう。一方、気力も0になると気絶状態となり、一定時間行動が不能になる。

なお、ライフと気力は、動かずに静止していると少しずつ回復していく。このとき立ったままでいるより、しゃがみ状態やホフク状態（P.036）の方が、回復量が多くなる。また、レーションやマテ茶といった回復アイテムを利用することでも回復可能だ。

気絶状態のときは敵の攻撃に対し無防備。アナログパッドを動かせば目覚められるので、素早く立ち直ってほしい。

ライフの特徴

- 敵からダメージを受けると減少する
- SINGLEの場合、0になるとミッション失敗
- CO-OPSの場合、0になっても心臓マッサージを受ければ蘇生できる
- 静止していれば徐々に回復する

気力の特徴

- 敵から特殊な攻撃を受けると減少する
- 減少するとライフの自然回復速度が低下する
- 減少すると武器を構えた際に照準がブレやすくなる
- 0になると気絶してしまう
- 静止していれば徐々に回復する

メニューウィンドウを活用せよ

ミッション中にSTARTボタンを押すと、メニューウィンドウが表示される。ここでは、詳細マップや広域マップで現在地を確認したり、ミッション情報でクリア条件となる目的などをチェックできるので、ミッション中にどう行動するべきか迷ったときに役立つ。

また、メニューウィンドウを開いている間は時間は経過せず、敵の動きも止まる。ミッション中に迷ったら、ひとまずこのメニューウィンドウを開いて、各種情報を閲覧してから次の行動を考えるといい。ただし、CO-OPS中は時間が止まらないので注意だ。

メニューウィンドウの項目は、Lボタンか Rボタンを押すことで切り替えることができる。閉じたいときはSTARTボタンを押そう。

メニューウィンドウでできること

項目	内容
詳細マップ	現在いる場所の詳細マップを確認できる。細かな地形や目的地、自分の現在地などの確認に便利
広域マップ	広域マップを確認できる。エリア同士の繋がりや目的地の確認に便利
CO-OPS通信	CO-OPS通信を使用してコミュニケーションをとることができる
無線CALL	無線CALLを使用して、仲間からアドバイスを受けられる
ミッション情報	ミッションの目的や目標の数などを確認できる
オプション	操作タイプの切替や、AUTO AIMのオン／オフ、操作方法の調整などが行なえる
リトライ	ミッションをリスタートしたり、ミッション選択画面に戻ることができる
敵情報	大型兵器やAI兵器（P.057）との戦闘でのみ利用可能。敵の残りライフなどが確認できる
WALKMAN	アイテムのWALKMAN®を所持して出撃した場合のみ利用できる

アクションの基本

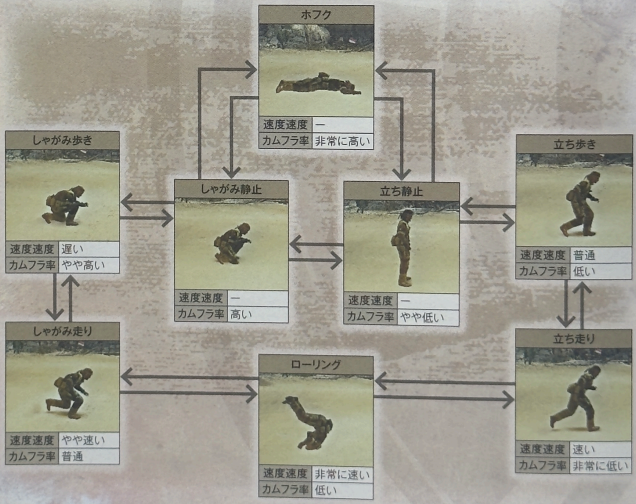
しゃがみ、ホフクといった体勢の変化、歩きや走りといった移動方法、
そして張り付きやエルードといった特殊な行動。
これらのアクションを身に付けることが、ミッションクリアへの第一歩だ。

基本となる体勢と移動方法

キャラクターの体勢には、立ち状態のほかに、しゃがみとホフクという2種類がある。立ちよりもしゃがみ、しゃがみよりもホフクの方が、カムフラ率が高くなり敵兵に発見されるリスクが減っていく。しかし、しゃがみ時には立ち状態よりも移動速度が遅くなり、ホフクにいたっては動くことすらできなくなるので、状況に応じて使い分けよう。また、移動には歩きと走りがあり、前者はカムフラ率の高さ、後者は移動速度の速さという長所がある。このほかに緊急回避に適したローリングという移動方法もあると覚えておこう。

ホフク状態はカムフラ率がもっとも高くなるため、敵兵から隠れたいときに便利。ただし、移動ができず武器も使用できない。

体勢と移動方法の種類



特殊なアクションを利用する

基本の体勢と移動方法のほかにも、特定の場所でだけ実行できる特殊なアクションがある。そういった場所では画面中央にアクションアイコンが表示され、アクションボタンを押せば実行できるのだ。以下では特殊なアクションについて紹介しているので、どんな場所でどんなアクションが実行できるのかを確認してほしい。それぞれの特性を理解すれば、ミッションを効率よくクリアするのに役立つだろう。

張り付き

壁などの障害物に接近してアクションボタンを押したままでいると、張り付いて身を隠せる。場合によってはカムフラ率が50%以上も高まるので、敵兵から隠れたいときに利用しよう。なお、壁以外でも樹木の幹や倒木、コンテナなど張り付ける対象は多い。

倒木など高さが低い障害物には、しゃがみ状態から接近することで張り付ける。

エルード

立ち状態で柵に隣接してアクションボタンを押したり、柵のないガケへと歩いて進んだりすると、そのフチにぶら下がることができる。ぶら下がり後は左右へ移動、登って元へ戻る、下への飛び降りが可能。また、飛び降りた先に敵兵がいれば気絶させられる。

逃げ場が少ない吊り橋でも、エルードを利用すれば敵兵をやり過ごせるのだ。

ノック

壁などに張り付くとアイコンが表示され、同じボタンを押すと張り付いている対象物をノックする。その音で近くにいる敵兵の気を引けるが、対象物がタイヤなど音の出ないものだと、気は引けない。

物音に反応して敵兵が近づいてきたら、その裏をかくように移動すればいい。

段差とハシゴの登り降り

腰程度の高さの段差であれば、進みつづけることで乗り越え可能。ハシゴも同様に進みつづければ登れる。なお、ハシゴを降りるときはアクションボタンを押せばいい。そのまま進むと飛び降りてしまう。

乗り越えには若干時間がかかる。敵兵から逃げている際は、その点に注意しよう。

POINT エネミーサーチとエネミータグを活用しよう

ホフク状態、もしくは張り付き状態でカメラボタンを押すと周囲の敵を探し始める。これをエネミーサーチと呼び、敵を見つけた状態で攻撃ボタンを押すと、その敵の頭上にエネミータグを付けられるのだ。この行為をタギングと呼び、実行すれば敵が見やすくなって見失う危険性を減らせる。さらに、CO-OPS時には味方に敵の位置を知らせる効果もあるので、積極的に活用してほしい。

敵兵の頭上に付いた赤いラベルのようなものがエネミータグだ。

近接戦闘とCQC

敵兵に攻撃する方法は、銃による射撃だけではない。
接近することができれば、徒手空拳でも敵兵を無力化できるのだ。
そういった近接戦闘の手段とCQC（近接格闘術）を学んでおこう。

弾丸を消費せず音も静かな近接戦闘

近接戦闘とは、素手もしくは武器自体による打撃で、対象の気力にダメージを与える行為のことで、自分の体勢などによってさまざまな攻撃手段がある。いずれも対象に近づかないと当てられないが、銃撃と違い発砲音がしないため、ほかの敵兵に気づかれにくい。また、弾を消費しない点も利点といえるだろう。

近接戦闘が気力に与えるダメージ

アクション	ダメージ ※1
右パンチ	300
左パンチ	400
右キック	500
両手で持つ武器による打撃	2000
ローリング	300

※1……使用者の格闘能力（P.028）、攻撃対象や使う武器の種類により増減。

右パンチ→左パンチ→右キック

片手で持つ武器を装備した状態で、武器を構えずに攻撃ボタンを押すとパンチとキックを繰り出す。テンポよく連続でボタンを押せば、3発の連続攻撃が可能。3発当てればそれなりのダメージになる。

3発目のキックを当てると、敵兵は転倒。転倒後の敵にもキックで攻撃できる。

武器による打撃

アサルトライフルなど両手で持つ武器を装備した状態で、武器を構えずに攻撃ボタンを押すと、銃で払いのけるような動作で打撃を行なう。威力が非常に高い反面、攻撃は単発で使用後のスキも大きめだ。

敵兵の背後から当てると、対象の気力しだいでは一撃で気絶させることも可能。

スタンロッドによる打撃

ミッションに必ず携行することになるスタンロッドは、気力にダメージを与えて気絶状態にさせる武器。基本的には構え状態から攻撃ボタンを押すだけでOK。ボタンを押しつづければ電流を流しつづける。

画面右下のバーは電力を表す。使用すると減少し、時間が経つと充填される。

ローリング

走り状態で武器を構えずに攻撃ボタンを押すと、ローリング（前転）を繰り出す。敵兵に当てれば気力にダメージを与えられるうえ、素早く移動するので緊急回避にも利用できるアクションだ。

前転から立ち状態に戻るまでには、少し時間が必要。若干のスキが生じるのだ。

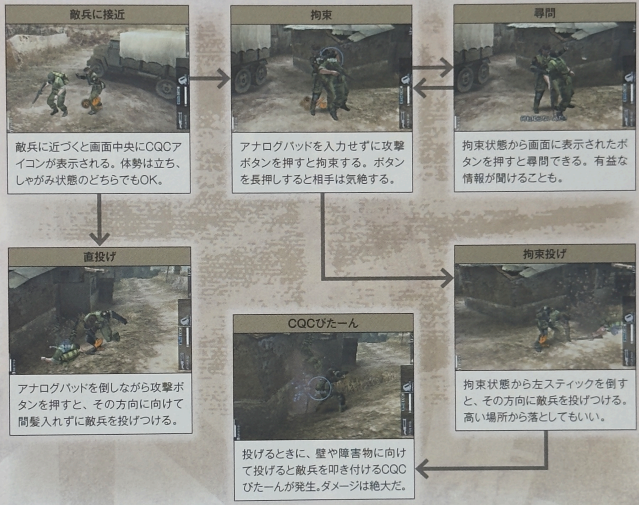
CQCで敵兵を無力化せよ

スネークとザ・ボスが開発した近接格闘術をCQCという。敵兵に近づいた状態で攻撃ボタンを押すとCQCに移行し、対象を拘束したり投げ飛ばしたりできるのだ。CQCにはいくつかの種類があり、以下のように分岐、派生していく。なお、CQCが決まりにくい場合は、攻撃ボタンを押す際に少し長めに押しつづけるよう心がけるといい。

CQC が気力に与えるダメージ

アクション	ダメージ
拘束	300
直投げ	1800
拘束投げ	2000
CQCぴたーん	3000×2
連続CQC（2人目）	3600
連続CQC（3人目以降）	5400
拘束投げをぶつけられた相手	3000（随伴歩兵のみ1500）

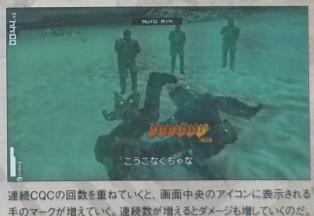
CQCの種類と派生



連続CQCと拘束投げで複数相手の戦闘を切り抜ける

多数の敵兵と近接戦闘をする際には、連続CQCを利用するといい。1人目を直投げか拘束投げしたあと、近くに別の敵兵がいると画面中央に連続CQCアイコンが表示される。このタイミングで再度攻撃ボタンを押せば、次々と連続でCQCを決めて投げていく。CQCで投げた相手と、一定範囲内でダウンしている相手にまとめて大ダメージを与えられるので強力だ。

そのほか、拘束投げで敵兵同士をぶつけると、2人にまとめてダメージを与えられる。投げる方向は左スティックで調整できるので狙ってみよう。



連続CQCの回数を重ねていくと、画面中央のアイコンに表示される手のマークが増えていく。連続数が増えるとダメージも増していくのだ。

武器を使った戦闘

本作に登場する武器は、ハンドガン、アサルトライフル、
ミサイル、スナイパーライフルなど実に多種多様だ。
それら武器の基本的な使い方をメイン武器とサブ武器に分けて紹介する。

武器選択画面から装備する武器を選ぶ

ミッション中は、ENTRY GATE画面で携行させた武器を攻撃に用いることができる。ミッション開始時には、一番上のスロットに携行しておいたメイン武器が装備されているので、別のものに持ち替えたいときは武器選択画面を開けばいい。

なお、シュータータイプは方向キーの右、ハンタータイプはRボタンを軽く押すことで、ワンボタンで武器を切り替えることができる。切替方式はメニューウィンドウの「オプション」で設定できるので、自分の使いやすいように調整しておこう。

武器選択画面では武器の簡易データを確認できる。ただし、変更中も時間は進み敵兵は動いているので、安全な場所で見るように。

メイン武器の照準は種類によってさまざま

メイン武器を構えると、画面中央に照準が表示され、攻撃ボタンを押すとその照準に向けて弾が発射される。ただし、実際にどれだけの弾が照準どおりに当たるかは、キャラクターの体勢や武器の性能によって異なり、移動しながら撃ったり、集弾率の低い武器を使った場合は着弾地点がバラけやすくなってしまう。この集弾率のほか照準の形も武器によって違っていて、なかには以下のようにスコープ状のものやロックオン可能な武器もあるのだ。

照準の変化と集弾率

止まった状態では照準が収束しており、集弾率も高い。一方、移動中は照準が広がり、弾もある程度バラけてしまう。

武器の種類による構え状態の変化

画面中央に照準が表示されるのが、もっとも基本的なタイプ。もし照準が2つ表示された場合は遮蔽物があって、射線が通らないことを示す。

スナイパーライフルなどは、構えるとスコープをのぞき込む主観視点になる。視点を拡大縮小できるので遠方の敵を狙うときはズームしてみよう。

ミサイルに含まれる一部の武器では、ロックオンが可能。一定時間狙いつづけるとロックオンし、その場所めがけて誘導弾を発射できる。

連射時にはブレを調整しながら射撃しよう

アサルトライフルやマシンガン、サブマシンガンといった武器は、攻撃ボタンを押しつづけると弾倉内の弾が尽きるまで連射することが可能だ。ただし、連射していると銃身が跳ね上がっていき、射線が上方向にブレていく。そのため、連射中は適度に下方向に狙いを調整することが求められる。なお、どの程度、ブレるのかは武器の性能によって違う。

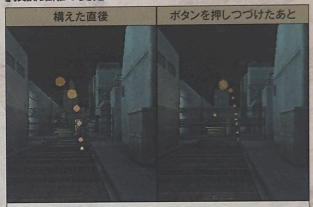
マシンガンは威力が高いもののブレが大きめ。一方、サブマシンガンのブレは少ない。

サブ武器は設置と投擲で使い勝手が異なる

構えてから攻撃ボタンを押すという操作はメイン武器と同じでも、サブ武器の実際の使い勝手は大きく異なる。投擲武器は放物線を描いて投げるもので、設置武器は使ったその場に武器を仕掛けるのだ。それぞれの使い方を体得しておこう。

設置武器の設置完了までの時間は、キャラクターの設置能力が高いほど短い。

投擲距離の変化



構えたあとアクションボタンを軽く押すとそのまま投擲。ボタンをしばらく押しつづけてから放すと、より遠くに投擲できる。

武器の状態の確認方法とリロードの仕方

ミッション中の画面右下には、現在装備している武器に関する情報が表示されている。以下のように武器名だけでなく、総弾数、弾倉内の残弾数、発砲音を消す効果のあるサプレッサー(消音器)の状態などがひと目でわかるのだ。なお、弾倉内の弾が尽きた状態で攻撃ボタンを押すと、総弾数が0になっていない限りリロードして弾倉を交換できる。

アクションボタンを押せば手動でリロードできる。早めの交換を心がけよう。

装備武器データの見方

1 武器名
装備中の武器の名称。

2 総弾数
所持している弾の合計。

3 弾倉ゲージ
弾倉内の弾数を示す。消費すると赤くなる。

4 Sゲージ(サプレッサー装備武器のみ)
サプレッサーの状態を示す。射撃すると減っていき、これが尽きると射撃時に銃声が響いてしまう。

5 武器アイコン
その武器のアイコン。アイコンの見方は以下のとおり。

- ZZZ……睡眠武器。敵兵を睡眠状態にできる
- STN……気絶武器。敵兵を気絶状態にできる
- ……ノーダメージ武器。敵兵のライフや気力にダメージを与えない
- CQC……装備時にCQCを使えることを示す

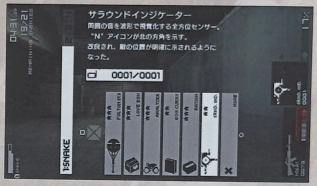
アイテムの利用

ライフや気力を回復したり、敵兵の位置を把握したりと、
さまざまな効果があるアイテム。それらを有効活用できるかどうかで、
ミッションにおける安全性が大きく左右される。

一度に利用できるのは1種類のみ

アイテムには回復アイテム、装備品、レーダーの大きく3種類あるが、基本的にミッション中に装備しておけるのは1つだけ。装備を替えたいときには、武器と同様に選択画面を表示させればいい。シューターとハンタータイプでは、ワンボタンで切替可能という点も武器と同じだ。

このほか選択画面から直接使用したり、その場にドロップするという利用法もある。以下からアイテムの利用方法を個別に紹介していくので、使う際に迷わないように目を通しておこう。



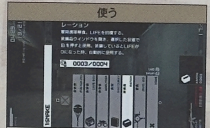
武器と同じく、選択画面で装備したいものを選べば切り替えられる。選択中も時間が進んでおり、無防備になることも忘れずに。

アイテムの利用法

装備

アイテムは装備するだけで効果を発揮するものが多い。現在装備中のものは武器の上に表示される。

使う



回復アイテムの場合、選択画面で特定のボタンを押せば直接使える。任意のタイミングで使えるので便利だ。

ドロップ

ドロップとは地面に置く行為のことで、選択画面から実行できる。持ち物を棄てたいときにも利用可能。

回復アイテムは装備していれば自動で使用される

回復アイテムとは、ライフや気力を回復する効果があるものを指す。アイテム選択画面やアイテム選択ウィンドウを開いた状態から直接使えるほか、レーションなどライフを回復する効果があるものは、装備しているとライフが0になったときに自動的に使われる。特にライフに大ダメージを受けやすい大型兵器やAI兵器との戦うミッションでは、常に回復アイテムを装備している状態にしておきたい。そうすることにより、一撃で倒されてミッション失敗になってしまう事態を避けやすくなるからだ。

ライフを回復する効果のあるものは、数種類所持しておくと安心。レーションに加え、ポンカレーやドリトスなどを携行しておこう。

装備品の種類と効果は多種多様だ

3つあるアイテムのカテゴリのうち、もっとも種類が多いのが装備品に該当するものだ。効果もさまざまで個性的なものが多い。基本的には装備することでただちに効果を発揮するが、一部にはドロップすることで利用可能なものもある。たとえばラブダンボールは、装備するとダンボール内に入ることできるほか、ドロップすると地面に設置でき、その上に登って高い場所への足場として利用できるのだ。代表的な装備品を下表に掲載しているので、どんなものがあるのかをチェックしてみよう。

主な装備品（詳細なデータは P.461）

装備品	特徴
フルトン回収システム	気絶、睡眠、瀕死、ホールドアップ状態の敵兵の近くで使うと、フルトン回収してマザーベースに送れる
アナライザー	敵情報を解析し、画面に表示させることができる。解析結果が出るまでには少しの時間が必要
シールド	防弾性能がある盾を構える。片手で持つハンドガンなどと併用可能だ
暗視ゴーグル	熱源を探知して暗闇でも敵兵を発見できる。バッテリーが切れると一時的に使用不能に
ソニックアイ	周囲の音をアニメーションアイコンで表示する。バッテリーが切れると一時的に使用不能に
ラブダンボール	かぶることで身を隠すことが可能。ドロップして地面に設置すれば、その上に登れる
ダンボール戦車	CO-OPS時に2人で使用すると、2人目が砲塔を操作できる。発射する弾は種類によって違う
ダンボール爆弾	中に入ろうとすると爆発したり、発煙したりする罠。ドロップで設置しよう
救命ダンボール	かぶるとライフの回復速度が向上。かぶりつつ心臓マッサージすれば、仲間のライフが回復
双眼鏡	装備すると主観視点になる。ズーム倍率を変えて拡大することも可能で偵察に便利だ
カメラ	装備すると主観視点になり、撮影できる。撮影した画像はクロスメディアバーから閲覧可能
WALKMAN	ミッション中のBGMを変更できる。ほかのアイテムと併用できる唯一のアイテム

レーダーを活用して周囲の状況を把握せよ

レーダーには、周囲の音を感知して波形で視覚化するサラウンドインジケーターと、周囲の地形や敵の位置を細かく表示するソリトンレーダーの2種類がある。どちらも装備すると画面右上にレーダーが表示され、周囲の状況が把握しやすくなる。

サラウンドインジケーターでは、敵の位置はレーダー上に赤い四角で表示される。

ソリトンレーダーの方がより高性能ではあるが、バッテリーがあり電力を消費するため使用時間が限られてしまう。こちらは周囲の状況をチェックしたいときだけ使い、ふだんはレーションなど別のアイテムを装備しておくというのもひとつの手だ。

ソリトンレーダーがあれば、爆破対象なども表示されるので迷わずにすむ。

POINT バッテリーが切れると一時的に使用不能に

暗視ゴーグルやソリトンレーダーなどの一部のアイテムには、バッテリーが存在する。これらを装備すると画面右側にバッテリーゲージが表示され、時間経過にしたがってゲージが徐々に減っていく。そして、0になると装備中のアイテムの効果が切れてしまうのだ。バッテリーは0になるか装備を外すと充電されていき、バッテリーゲージが一定量以上たまると再び使用可能になる。

バッテリーゲージは、装備アイテム名の左のところに表示されている。

戦闘テクニック指南

武器やアイテムの使い方を学んだあとは、
それらを実戦でどうやって使っていくのかを知ろう。
効果的な使い方を身につければ、より敵を倒しやすくなるはずだ。

ダメージをより効果的に与えるには

戦闘でもっとも重要なのは、いかに効率よくダメージを与えるかだ。ダメージにはライフと気力、睡眠の3種類があり、その種類によって敵兵をキルするか、睡眠、気絶状態にできる。ダメージ量に影響する要素は右表のとおりで、特に重要なのが的確に部位を攻撃すること。うまく弱点の位に攻撃できれば、たとえ武器の威力が低かったり距離が離れていても、多くのダメージを与えられるのだ。

ダメージに影響する要素

要素	影響
武器の威力	高いほど多くのダメージを与えられる
武器のクリティカル率	武器ごとに決められた一定の確率によって、与えるダメージがふだんの3倍になる
対象までの距離	距離が離れるほどダメージが減少
対象の部位	体のどこを攻撃するかでダメージが増減
使用者のスキル	特定のスキルを所持しているとダメージやクリティカル率が増加

ライフと気力へのダメージは敵によって使い分ける

敵には兵士と兵器（P.057）の2種類がある。その両方に有効なのが、ライフにダメージを与える方法だ。ただし、敵兵のライフを0にするとキルしてしまい、ミッションクリア時の評価（P.062）が下がってしまう。なお、気力へのダメージは、気絶値と睡眠値に大別できる。どちらも気力にダメージを与える点では共通だが、気力を0にしたとき気絶状態になるか、睡眠状態になるかという違いがあるのだ。

ダメージの種類

ダメージ	ダメージの与え方と使用する場面
ライフ	敵兵のキルが可能なほか、ドラム缶などのオブジェクトや敵兵器を破壊する際に用いる
気力（気絶値）	CQCなどで与えられる。気絶値によるダメージだけで気力を0にすると気絶させられる
気力（睡眠値）	麻酔銃などで与えられ、命中した敵兵は継続してダメージを受ける。睡眠値によるダメージだけで気力を0にするか、ダウンさせると眠らせられる

武器の威力は武器レベルと武器ランクで上昇

武器には武器レベルと武器ランクという2つの要素があり、どちらも上昇させると威力などが上がる。武器レベルはその武器を使うと得られる武器経験値（P.064）をためることで上昇し、武器ランクはマザーベースで開発（P.087）することで上昇する。なお、武器レベルは武器そのものが強化されるが、ランクが上がった場合は新しい武器が作成されるため、前のランクの武器で上げたレベルは引き継がない。

レベルアップとランクアップのイメージ

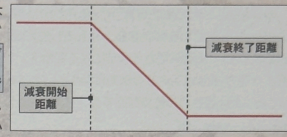
- 武器そのものが強化される
- 威力などが上昇する
- すべての武器は3段階までレベルが上がる

- 強化された新しい武器が作成される
- 性能が上昇するほか、機能が追加されるものもある
- 武器ランクの最大値は武器によって異なり、最大で5まで

メイン武器は近くで撃つほどダメージが増す

弾を撃って攻撃する武器は、対象と距離が離れるほどダメージが減少してしまう。イメージ的には右図のようになっており、減衰開始距離を超えるとダメージが減少を始め、減衰終了距離から先はダメージが一定になる。減衰開始と終了の距離は武器によって異なるが、ダメージが0になることはない。なお、ミサイルなどの一部の武器は、距離によるダメージの増減がなく、一定のダメージを与えられる。

距離によるダメージ変化のイメージ



弱点の部位を的確に狙う

敵兵の特定の部位を攻撃するとダメージが増減したり、一定時間行動を止めることができる。特に頭部を狙うヘッドショットは、気力・ライフともにダメージの増加量が非常に多いため、攻撃するときはできるだけ頭を狙っていこう。また、尻への攻撃も有効だが、こちらは範囲が狭いため、ある程度近づいてから狙った方がいい。なお、敵兵器にも弱点があるが、こちらはP.058を参照してほしい。

部位によるダメージなどの変化

頭（×25.5）

大幅にダメージが増すものの、対象がヘルメットを装備しているとダメージを与えられない。1、2回攻撃すれば撃ち落とせるが、必要な回数は敵兵によって異なる。

手や足（1.0）

ダメージは変化しないが、これらを攻撃すると敵兵の行動を一定時間止められる。

尻（特殊）

ライフへダメージを与えると瀕死、睡眠ダメージを与えると即座に眠る。その際、悲鳴をあげて周囲に気づかれることがあるので注意。また、EZ GUN（LIFE回復弾）などのダメージを与えられない武器で攻撃するとダウンするが、すぐに立ち上がる。

ダメージが上昇するスキルを持つスタッフを使おう

ダメージを上昇させる要素のひとつに、スタッフが持つスキル（P.081）もある。右の4種のスキルを持つスタッフ（P.080）をミッションに出撃させれば、より効率的に敵を倒せるだろう。なお、それぞれのスキルの効果は重複するが、ダメージとクリティカル率は重複しない。SWATとプロレスマニアを持っていても、CQCのダメージは25%上昇するだけだ。

ダメージが上昇するスキル

スキル	効果
SWAT	CQCのダメージ、手足を攻撃した時のダメージが25%上昇
グリーンベレー	ライフにダメージを与える武器のクリティカル率が1.25倍。CQCのダメージが25%上昇
工作員	敵兵器へのクリティカル率が1.25倍になる
プロレスマニア	CQCのダメージが25%上昇

POINT 射撃訓練で武器のレベルを上げよう

武器経験値は、敵を攻撃しなくても武器を使うだけでわずかだが上昇する。E001、E002「射撃訓練：無限」では武器の弾薬が無限になるので、撃ちつづけるだけで安全に武器経験値を稼げるのだ。ただし、撃つだけで入手できる武器経験値は少ないため、効率的に稼ぐならP.554の方法を試してほしい。なお、1回の出撃で獲得できる武器経験値の上限は30000までだ。

撃ちつづけるついでに的も攻撃すれば、より武器経験値を獲得できる。

敵兵を無力化しよう

敵兵を倒して戦闘能力を奪うことを無力化と呼ぶ。ミッションに登場する敵兵を無力化してしまえば、目的地まで安全に潜入できるようになるだろう。無力化させる方法は以下の5つがあり、キル以外は放置しておくと回復される恐れがあるので注意したい。

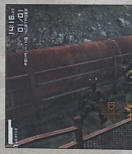
なお、敵兵をホールドアップできる距離は、CQCのアイコンが表示されてから1、2歩進んだあたり。ライフが高い敵やヘルメットをかぶったやっかいな敵兵も簡単に無力化できるうえ、敵に見つからない限り回復されないので、距離感を掴んでおこう。

無力化の状態一覧

状態		無力化方法と回復条件
	瀕死	頭以外を攻撃してライフを0にするか手足の2箇所以上に一定ダメージを与える、または爆発でギリギリ生き残ったときになる。放置するかさらにダメージを与えるとキル状態になり、ほかの敵兵が治療を行なうと回復する
—	キル	ヘッドショットやミサイルの爆発などで大ダメージを与える、もしくは瀕死状態で放置するかさらにダメージを与えるとこの状態になる。回復されることはなく、一定時間が経過すると敵兵の姿が消える
	気絶	CQC、もしくは気絶させられる武器で、気力に一定のダメージを与えるとこの状態になるが、必要なダメージ量は敵兵によって異なる。一定時間放置する、もしくはほかの敵兵に起こされると回復する
	睡眠	麻酔弾を使う武器で気力にダメージを与えるとこの状態になる。一度攻撃を当てれば継続的にダメージが与えられ、一定量に達すると眠らせられる。複数回攻撃するかヘッドショットで一気にダメージを与えるか、ダウンさせるとすぐさま眠らせることも可能。一定時間放置する、もしくはほかの敵兵に起こされると起きてしまう。自然に起きる時間は気力の高い敵兵ほど短く、武器ランク(P.087)の高い武器で攻撃したときほど長くなる
—	ホールドアップ	敵兵に気づかれていない状態で至近距離まで近づき、武器を構えるとこの状態になる。また、「降伏しろ!!」の言霊効果(P.067)を使うとエリアにいる敵兵を全員ホールドアップさせることも可能。時間で回復することはなく、ほかの敵兵に起こされるか危険フェイズ(P.052)になると回復する

キル以外の方法で無力化した敵にはボディチェックとフルトン回収が可能

キル以外の方法で無力化した敵兵のそばでアクションボタンを押すとボディチェックを行ない、アイテムを奪える。ホールドアップさせた敵兵は4回、それ以外は2回まで可能だが、気絶と睡眠中はチェックするたびに頭の星やZZZが減り、なくなると起きてしまう。また、フルトン回収システムを装備中は、ボディチェックの代わりにフルトン回収(P.074)できる。



このアイコンが表示されているとき、アクションボタンを押せばボディチェックできる。

POINT 敵兵をフルトン回収できる特殊な武器

攻撃しただけで敵兵をフルトン回収できる、特殊な武器が3種類ある。いずれも入手できるのはかなり終盤だが、強力な武器だ。カールグスタフM2(フルトン回収)と睡眠ガス地雷は、複数の敵兵をまとめて回収できるため、随伴歩兵が多い大型兵器戦(P.057)で特に効果を発揮するだろう。残る種子島はフルトン回収できる確率が50%。しかも装弾数が1発でリロード中は移動できないため、複数の敵がいるときの使用は控えよう。

フルトン回収ができる3つの武器(アイコンは武器のカテゴリを示す)

武器		設計図入手ミッション	効果
	種子島	E121「≪狩猟クエスト・リオレウス≫」(P.434) E122「≪狩猟クエスト・リオレウス／黄昏≫」(P.437)	敵を攻撃すると一定確率で竜巻が起こり、当たった敵をフルトン回収できる
	カールグスタフM2(フルトン回収)	E098「対戦車戦:MBTk-70 Custom」(P.400)	弾の着弾地点から爆風が広がり、巻き込んだ敵兵をまとめてフルトン回収できる。武器ランクが上がるたびに弾数が増加
	睡眠ガス地雷	E064「プーヤンミッション」(P.366)	起爆すると周囲の敵兵をフルトン回収する。ただし、自分が効果範囲にいると気力にダメージを受けてしまう

兵士の種類に応じた対策を練ろう

敵兵は一定のルートを巡回していたり、特定の場所に潜んでいたりと、種類によって行動パターンが違っている。したがって、それぞれの行動に合わせた対処が必要になってくるのだ。敵兵の種類はその見た目で判別がつくので、P.509の「敵兵データ」を参照しつつ見分けるようにしよう。

また以下では、よく遭遇する種類の敵兵と有効な対策法を紹介しているので、こちらも参考にしてほしい。ただし同じ種類の敵兵でも、所持している武器やライフ、気力の量などが異なることもある。

主な兵士の種類と対応方法

哨戒兵

一定のルートを歩いて周囲を警備する兵士。服装のバリエーションは多いが、行動のパターンはほぼ同じ。後ろを向いているスキに近づいてCQCしたり、射撃で倒してしまおう。

コマンド兵

警戒フェイズ(P.052)になると増援で現れる兵士。強力な武器を装備していることが多いので、正面から挑まず遠距離からの狙撃や背後からのCQCを狙いたい。

偵察兵

木陰や草むらに潜む兵士。こちらが発見された状態でCQCをすると、ワイヤーで首を絞められてしまう。移動しないため、居場所さえわかれば簡単にホールドアップが可能だ。

ギリースーツ兵

草葉に擬態した特殊なスーツに身を包む偵察兵。常にホフク状態で見つけづらいが、発見後の対処法は偵察兵と同じ。暗視ゴーグルを装備すれば見つけやすい。

随伴歩兵

大型兵器の周囲を警戒する4人1組の兵士。見つからずに各個無力化できればベストだが、見つかった場合は連続CQCやミサイルなどでまとめて排除しよう。

捕虜

敵兵に捕らわれている捕虜。攻撃してくることはなく、その場から動くこともない。フルトン回収システムなどで回収すると、マザーベースのスタッフに加入させられる。

遮蔽物やドラム缶を利用しよう

エリア内にあるコンテナや柱を遮蔽物にすれば、銃撃を防ぐことができる。戦車や戦闘ヘリの強力な砲撃は、これらを利用して防ごう。そのほか、銃で撃つと爆発するドラム缶、連射攻撃が可能な機銃といった、戦闘に使えるオブジェクトも活用したい。どちらもライフにダメージを与えるが、ドラム缶でキルした敵兵はキル行為数に数えられないので覚えておこう。

機銃は弾数が無限でリロードの必要もないが、敵兵も使用するので注意。

ミッションで利用できるオブジェクト

コンテナ

銃撃を防げるが、戦車の主砲やミサイルの爆撃を受けつづけると壊れてしまう。

列車

銃撃を防げるが、戦車の砲撃を受けると横転する。横転後は破壊されない。

ドラム缶

ライフへダメージを与えられる武器で攻撃すると、爆発を起こす。

機銃

前に立ってアクションボタンを押すと銃撃モードに入り、連射攻撃ができる。

メイン武器の特徴と使い方

メイン武器は射撃する銃器類の総称。7つのカテゴリがあり、それぞれ使用に適した場面が異なるので、以降の解説を読んで確認しておこう。解説とに併記したレーダーチャートの見方は以下のとおり。

なお、同じ武器でも使う弾によって効果が違うので、武器選びの際は弾の種類も確認しておきたい。

▌レーダーチャートの項目と示す内容

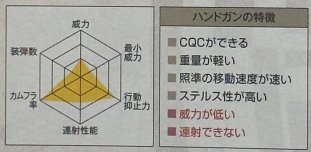
項目	内容
威力	攻撃したときに与えられるダメージ量の大きさ
最小威力	減衰終了距離(P.045)での威力
行動抑止力	敵の動きの止めやすさ。高くなるほど止めやい
連射性能	弾の連射速度。高いほど短い間隔で射撃可能
カムフラ率	武器を装備しているときのカムフラ率の減少量。高いほど減少量が少ない
装弾数	装填できる弾数。高いほど弾数が多い

▌弾薬の種類と特徴

弾薬	特徴
徹甲弾	直線上に並んだ敵を貫通してダメージを与えられる。また、盾やヘルメットも貫通し、通常どおりのダメージを与えることが可能
榴弾	爆風の範囲が3.2倍に広がり、より多くの敵を巻き込めるが、威力はやや低い
麻酔弾	当たった敵兵に気力ダメージを与えたのち、さらに継続してダメージ与えつづけ、気力が0になった敵兵を眠らせる
ゴム弾	当たった敵兵に気力ダメージを与え、気力が0になった敵兵を気絶させられる
フルトン弾	着弾点から爆風が広がり、範囲内の敵をまとめてフルトン回収できる
LIFE回復弾	当たった味方のライフを回復させる
気力回復弾	当たった味方の気力を回復させる

【ハンドガン】 CQCが可能でカムフラ能力が高い

片手で扱えるため装備中でもCQCをできるのが特徴。複数の敵に取り囲まれても、連続CQCで切り抜けられるだろう。照準の移動速度が速く、構えた際の視野が広いため近くを狙いやすいが、遠くを狙うのは難しい。また重量が非常に軽い点も長所だ。



ハンドガンの特徴

- CQCができる
- 重量が軽い
- 照準の移動速度が速い
- ステルス性が高い
- 威力が低い
- 連射できない

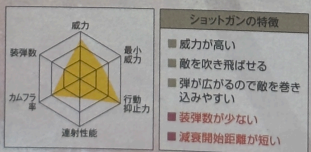
▌オススメの使用場面

移動速度とカムフラ率の高さから、敵に発見されにくい。潜入ミッションが基本の本作では、ほぼすべてのミッションで有効だ。また、Mk.22で敵兵を眠らせれば、キルせずに無力化できる。

グレネードを撃てるカンプピストルは、ハンドガンであっても威力が高い。

【ショットガン】 接近戦で無類の攻撃力を発揮

装弾数は少ないものの、威力は非常に高い。さらに、発射した弾が少し広がって飛んでいくため、攻撃できる範囲もやや広めだ。ただし、減衰の始まる距離(P.045)が近いうえに、威力の減少量も大きい。なるべく敵に近づいて攻撃するようにしよう。



ショットガンの特徴

- 威力が高い
- 敵を吹き飛ばせる
- 弾が広がるので敵を巻き込みやすい
- 装弾数が少ない
- 減衰開始距離が短い

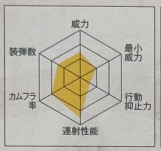
▌オススメの使用場面

狭い場所で複数の敵と戦うことになるミッションでの使用がオススメ。敵兵をまとめて攻撃すれば、装弾数の少なさも気にならないだろう。敵兵をキルしたくない場合は、水平二連ショットガン(ゴム弾)を使うといい。

複数の敵が固まっていれば、まとめてヘルジョーとすることもできる。

【アサルトライフル】 平均的な威力と豊富なオプションパーツを持つ

威力は並程度だが、攻撃ボタンを押しつづけることで連射が可能。また、豊富なオプションパーツがあり、マザーベースで開発(P.087)を進めて武器ランクを上げるほど使い勝手が増す。なかにはショットガンやグレネードといったオプションパーツが付いて、2つの武器の特徴をあわせ持つものもある。



アサルトライフルの特徴

- 連射が可能
- オプションパーツによる拡張機能が豊富
- サプレッサー付きのものはステルス性が高い
- 敵の動きを止めにくい

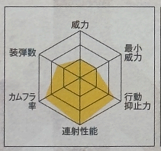
オススメの使用場面

平均的な性能を持ち、どんなミッションでも使い勝手がよい。ショットガンやグレネードなどのオプションパーツ付きのものは、それぞれの武器と同じ扱いができる。ただし、ライフへダメージを与える武器しかないので、敵兵をキルしたくない場合は使用を控えよう。

オプションの切替は武器選択画面でできる。弾数も忘れず確認しておこう。

【サブマシンガン】 連射性能が高い小型機関銃

ハンドガンとアサルトライフルの中間に位置する武器で、高い連射性能とカムフラ率をあわせ持つ。とはいうものの、両者に比べて威力がかなり低く、乱戦になるとやや不利だ。もし、複数の敵に囲まれてしまった場合は、全武器のなかでもっとも高い連射速度を活かし、手数で押していこう。



サブマシンガンの特徴

- 素早い連射が可能
- 片手で使用できる
- 重量が軽い
- 照準の移動速度が速い
- 威力がかなり低い
- リロードがやや遅い

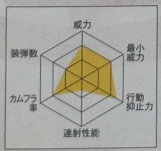
オススメの使用場面

重量が軽いため移動速度が速く、カムフラ率の低下量も少ない。サプレッサー付きの武器もあるため、潜入ミッションに向く武器だ。ただし、アサルトライフル同じくライフにダメージを与える武器しかないので、敵兵をキルしたくない場合は使わないように。

片手で使えるため、盾の併用が可能。防御面でのメリットも生まれる。

【スナイパーライフル】 スコープ付きで精密射撃が可能

武器を構えると主観モードになり、ズーム機能を使って精密射撃ができる。ただし、構え中は常に手ぶれが起き、照準が上下してしまう。一定時間静止するかしゃがんでいれば手ぶれは治まるが、正確に射撃するにはある程度の慣れが必要だ。また、徹甲弾や麻酔弾など、特殊な弾薬を使用する武器が多い。



スナイパーライフルの特徴

- 精密射撃が可能
- 威力がやや高く、距離による減衰量が低い
- 弾薬の種類が豊富
- 連射はできない
- 武器構え時に手ぶれする

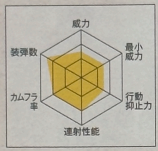
オススメの使用場面

遠距離を正確に狙撃できるため、離れた位置に狙撃兵などが点在するミッションで使いたい。見つけにくい狙撃兵やギリースーツ兵も、ズーム機能を活かせば発見しやすくなる。また、麻酔弾を使うモシンナガンなら、敵兵をキルせずに無力化することも可能だ。

徹甲弾装備のスナイパーライフルなら、敵兵のヘルメットも撃ち抜ける。

【マシンガン】 装弾数と威力に優れた重火器

携行できる弾数と装弾数が非常に多く、リロードすることなく長時間継続してダメージを与えられる。1発あたりの威力も高めだ。構えたときの視野が狭く、照準の移動速度が遅いため近くの敵を狙いづらいが、逆に遠くの敵は狙いやすい。また、撃っている間は常に照準が跳ね上がるため、照準を下げながら撃とう。



マシンガンの特徴

- 連射が可能
- 威力がやや高い
- 装弾数が多い
- 重量が重い
- 照準の移動速度が遅い
- リロードが遅い

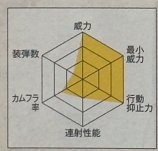
オススメの使用場面

連射性能や装弾数を含めた総合的な攻撃力が高く、ライフの高い大型兵器やAI兵器戦で有効だ。敵兵器の弱点を連続で攻撃して、ダメージを与えていこう。また、敵兵器が使ってくる一部のミサイルや地雷などを、これで破壊することも可能だ。

構え中は移動が遅くなるので、敵の背後など安全な位置から攻撃しよう。

【ミサイル】 威力が高く、なおかつ着弾点の周囲を巻き込む

非常に高い威力を誇るうえ、攻撃の当たった場所で爆発が起きて周囲の敵にもダメージを与えられる。また一部には、構えてから敵をしばらく追いつづけるとロックオンして、発射後に弾頭が敵を自動追尾するものもある。ネックなのは携行できる弾数が3~8程度と少なく、すぐに弾切れを起こしてしまう点。

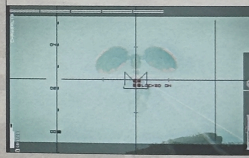


ミサイルの特徴

- 威力が非常に高い
- 爆風で広範囲を攻撃できる
- ロックオン可能な武器がある
- 重量が重い
- 装弾数と弾の携行数が非常に少ない

オススメの使用場面

マシンガンと同様、ライフの高い敵兵器戦で活躍が期待できる。弾速の速いカールグスタフM2や、ロックオン機能のあるFIM-43などを使って、ピンポイントで弱点を狙っていこう。弾数の少なさは、右ページで紹介した支援補給を行なってカバーするといい。



ロックオンができる武器なら、動きの速い敵にも攻撃を当てやすい。

【その他】 特殊な2つの武器

スタンロッドとバナナは、ほかと特徴の異なる特殊な武器。スタンロッドはメイン武器を装備していないときに使える武器で、攻撃すると敵を気絶させられる。バナナはハンドガンに属しているが弾は撃てず、ダメージを与えられない。ただし、ほかの武器同様、ホールドアップさせることは可能だ。

バナナしか装備できない特殊なミッションでは、敵兵をホールドアップしていくのだ。

オススメの使用場面

スタンロッドはバッテリー式のため、弾数を気にせず使用できる。メイン武器の弾を温存したいときなどに有効だ。ただし、パンチと同じ程度まで近づかないと当てられない。CQCで拘束したあと即座に解放し、そのまま攻撃するなどの工夫をしよう。

右下の武器情報が赤いときは充電中で、この間は攻撃ができない。

サブ武器の特徴と使い方

サブ武器は銃器以外の武器類をまとめた総称で、投擲武器と設置武器の2種類がある。投擲武器は放り投げて使う武器で、さまざまな種類のグレネードなどがあり、設置武器は地面や壁に設置して使う爆弾や地雷などがある。ユニフォームによって4～5種類をミッションに携行することができ、いずれも軽いものが多く、制限いっぱいまで持ち込んでも移動速度にペナルティを受けにくい。敵をまとめて攻撃できるものも多いので、うまく使えばメイン武器の弾数を節約したいときなどに役立つはずだ。

【投擲武器】 使い勝手がさまざまな種類が揃う

投擲武器にはグレネード、空弾倉、『電磁ネット。』などがある。グレネードは投擲すると一定時間後に爆発し、ライフや気力にダメージを与えるもの、煙幕を張るものなどバリエーションが豊富。空弾倉はダメージは与えられないが、物音を立てて敵兵の注意を引ける。『電磁ネット。』は大型兵器戦で使える特殊な武器。使用法はP.058を参照してほしい。

構えると投擲時の軌道が表示。攻撃ボタン長押しで、より遠くに投げられる。

【設置武器】 待ち伏せで真価を発揮する

足もとや壁に設置して使う武器で、爆弾や地雷、雑誌、デコイなどがある。爆弾は任意のタイミングで起爆可能。地雷は踏んだときに爆発するので、敵の進路を把握してその通り道に設置しよう。ちなみに、地雷はメイン武器で撃つことでも爆発させられる。雑誌類やデコイは設置すると敵兵の注意を引けるので、そのスキに攻撃したり通り抜けたりしよう。

雑誌類を置くと、見つけた敵兵が読みふける。この間は気づかれにくくなるのだ。

支援補給と支援砲撃を使いこなす

支援補給マーカーと支援砲撃マーカーは、使用するとマザーベースからの支援を受けられる特殊な武器。補給マーカーを使えば弾薬やアイテムが届き、砲撃マーカーを使うと指定した地点の付近に爆撃が行なわれる。ただし、いずれも屋根のある場所や障害物が近くにあると支援ができないので要注意だ。また、どちらのマーカーにも設置型と投擲型、射出器の3種類があり、射出器のみメイン武器になっている。なお、送られてくる補給物資の量や攻撃範囲などの詳しい支援内容は、P.086を参照してほしい。

支援補給マーカーと支援砲撃マーカーの設置方法

支援補給／砲撃マーカー（設置型）

構えたまま攻撃ボタンを押すと足もとに設置する。構えずに再度攻撃ボタンを押すと支援が実行される。

支援補給／砲撃マーカー（投擲型）

投擲武器と同じように投げ込んで使う。投げ込む際に攻撃ボタンを長く押すと、より遠くに投げられるのも同じだ。

支援補給／砲撃マーカー射出器

メイン武器と同じように目標へ撃ち込んで使う。撃ち込んだ対象に張り付くため、正確な支援が可能。

潜入ミッション攻略法

ミッションの基本は敵に見つからないように潜入していくこと。
ただひと口に潜入といっても、敵の状態やエリアの状況などによって
必要なテクニックが異なってくるのだ。

敵の警戒レベルで行動を見極めよう

敵兵の頭上にアイコンが浮かんだときは、なんらかの異常に気づいた合図だ。「!」マークのアイコンが表示されたときは敵が警戒をはじめ、偵察兵などの移動しない敵以外の行動が変化する。また、警戒の度合いは右の4つのフェイズに分かれており、画面左上に表示されるゲージで判断が可能だ。いずれも隠れているとゲージが減少し、0になるかエリア内の敵をすべて倒すと、警戒レベルが下がっていく。

アイコンの種類と敵の行動

アイコン	敵の行動
	銃声や足音、人影に気づくと表示。物音がした場所をチェックしに向かってくる
	物音や人影のチェックをしてなにも見つからなかったとき表示され、その後もとの行動パターンに戻る
	こちらを発見したときに表示。危険フェイズになり、攻撃を仕掛けてくる

敵の警戒レベルと行動

潜入フェイズ（警戒度：極低）

こちらに気づいていない状態。敵兵は一定ルートを巡回したり一定の地点に潜んだりと、決まった行動をとる

警戒フェイズ（警戒度：低）

物音を立てるとこの状態になる。敵兵は物音が立った地点のチェックを行なったり、応援を呼ぶ

回避フェイズ（警戒度：中）

こちらを見失っている状態。敵兵は周辺をチェックしながらこちらを探しだそうとしてくる

危険フェイズ（警戒度：高）

敵から完全に見つかっている。敵兵は積極的に攻撃をしかけてくるうえに、増援が次々と現れる

まずは敵を見つけよう

安全に潜入するには、まず敵兵の位置を把握しておく必要がある。こちらが見つかっていない状態で敵を発見できれば、死角を通り抜けたり、先制攻撃を仕掛けられるので、常に周囲を見渡して敵の姿を探そう。その際、下で示した曲がり角やハシゴでは、敵兵を見落としがちなので特に注意したい。また、装備品のレーダーを使えば、敵兵の足音や周囲のマップが表示されて発見しやすくなるので利用しよう。

特に注意したい場面

曲がり角

曲がり角では壁に張り付き、エネミーサーチして敵がいないか確認しよう。

ハシゴ

ハシゴは一度に登り切らず、上に敵兵がいないか確認してから登るといい。

エネミーサーチでつけたタグは、エネミーサーチ解除後に一定時間が経過すると消えてしまう。一時的な目印として利用するようにしよう。

通り道に敵がいるときの対処法

本作の多くのミッションは、敵から見つからずに目的地へ潜入する潜入（スニーキング）ミッションになっている。目的地までの道中には敵兵が待ち構えており、見つからずに進むにはそれ相応の対処をとらなければならない。基本的には敵の死角を通り抜けるか、気づかれないうちに倒していくことになるので、そのために有効なテクニックを紹介していく。しっかり覚えて、スムーズに目的地まで潜入しよう。

敵をやりすごして先に進む

敵の視界は前方へ扇状に広がっている。戦いを避けたい場合は、横や後ろを向いているスキに通り抜けてしまおう。その際、しゃがみ歩きで進めばカムフラ率が下がりにくく足音も立たないため、より気づかれにくくなる。また、橋や一部の2Fのフロアでは、エルードを使って進むのも手だ。

ソリトンレーダーがあれば敵の視界がわかる。バッテリー残量に注意して使おう。

背後から気づかれないよう倒す

敵兵を倒しておきたいなら、背後からの狙撃がオススメ。その際、なるべく音が立たないようにサプレッサー付きの武器を使い、弱点を攻撃して1発で倒してしまおう。また、足音の立たないスニーキングスーツを持っているのなら、一気に近づいてスタンロッドやCQCで気絶させることもできる。

CQCを使うなら、敵兵が後ろを向いている間に素早く駆け寄って倒そう。

ホールドアップで無力化する

敵兵をホールドアップさせてしまえば、ほかの敵兵に見つからない限り無力化し続けられる。長時間安全を確保できるので、ぜひとも狙っていきたい。ホールドアップは敵兵に気づかれずに接近し、銃を突きつければさせられるが、慣れるまでは距離感などが難しい。そこでオススメなのが、CQCからのホールドアップだ。敵兵に気づかれていない状態で背後から駆け寄って直投げし、倒れたところに銃を向ければいいのだ。同様に、拘束したあとに離して銃を向けたり、拘束投げでダウンさせて銃を向けてもいい。

直投げからのホールドアップ

CQCでダウンさせた相手に銃を向けよう。AUTO AIMをオンにしていれば、銃を構えるだけで敵に向くので狙いやすい。

POINT

キル行為数を増やさずに敵兵をキルするテクニック

CQCで崖から投げ落としたり、気絶や睡眠、ホールドアップ状態でダウンさせ大型兵器に踏みつぶさせる、あるいはドラム缶の爆発に巻き込むと敵兵をキルできるが、これらはキル行為数に数えられない。つまり、クリアランク（P.062）を下げずに敵兵を排除することが可能なのだ。フルトン回収システムがなくなったものの、どうしても敵兵を排除したいときに狙ってみよう。

崖に向かって拘束投げすると崖下にずり落ちていき、そのままキルできる。

複数の敵が集まっているときの対処法

敵兵のなかには、複数で集まって周囲を警戒している者もいる。基本的な対処方法は前ページと同じく、見つからずに進むか倒してしまうかだ。しかし、敵が多ければそれだけ死角が少なく、キル以外の方法で無力化した場合はほかの敵に見つかって治療され、警戒フェイズになってしまうことがある。そのため、1対1のときと同じように行動すると、簡単に見つかってしまいかねない。以下で紹介している敵の死角を生み出したり、安全に倒すテクニックを覚えて、複数の敵にも対処できるようになってほしい。

一体ずつおびき寄せて倒す

数が多くても、1体ずつおびき寄せれば安全に倒すことができる。壁やコンテナに張り付いてノックしたり、空弾倉を投げて近くの敵をおびき寄せ、CQCで倒してしまうのだ。ただし、敵が固まっているといっせいに近づいてくるので、少しでもバラけたタイミングを見計らっておびき寄せるように。

通路の角などでノックして敵兵をおびき寄せ、CQCでたたんなどで倒そう。

一気にまとめて倒してしまう

敵集団の中心部にグレネードを投げつけたり、ミサイルを撃ち込めば、爆風でまとめて倒すことができる。このほか、一気に近づいて連続CQCを狙ってもよいが、失敗すると危険フェイズに移ってしまう。この方法は見つかっても問題のないミッションや、敵兵器戦の随伴歩兵などに対してのみにしておこう。

爆発音でほかの敵兵に気づかれることがある。発射後は様子を見てから撃とう。

スモークグレネードで敵の目をくらます

スモークグレネードを使えば敵が動揺して一時的に行動を封じられるうえ、煙幕で視界を奪うことができる。煙幕が消えないうちに、敵の視界の外まで一気に進んでしまおう。ただし、偵察兵のみ煙幕が晴れると警戒フェイズに移り、増援を呼ばれることがある。進んだ先でいったん身を潜めて、潜入フェイズに戻るのを待った方がより安全だ。

姿が見えなくてもCQCはできる。連続CQCで残らず倒してしまおう。

デコイや雑誌で敵の注意を引く

設置武器のデコイや雑誌を敵兵の巡回ルートに置いておけば、発見した敵兵の注意を引くことができる。敵兵は設置した雑誌やデコイに近づいてくるうえ、視界もそちらを向くので、そのスキに死角を突いて先へ進もう。また、あわせてC4爆弾やクレイモア地雷を設置しておけば、近づいてきた敵兵をまとめて倒すことが可能。ただし、キル行為数が増えるため、クリアランク(P.062)を下げたくない場合は使用を控えよう。もし、睡眠ガス地雷があるのなら、これを使って敵兵をキルすることなくフルトン回収できる。

雑誌とC4爆弾の連携テクニック

敵の巡回ルートにあらかじめ雑誌とC4爆弾を置いて物陰に隠れる。敵が雑誌に気づいて近づいてきたら起爆だ。

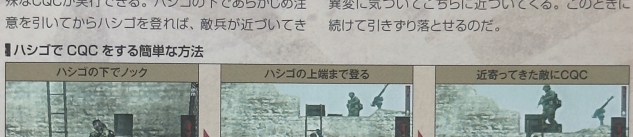
高所に位置どっている敵の対処法

やぐらや2Fにいる敵兵士は、倒す方法が限られるのでやっかい。ハシゴや階段がない場合は近づけないため、遠くから狙撃して倒すか死角を通ってやりすごすしかない。通り抜けるときは、死角になっている真下が安全だ。逆にハシゴや階段があり近づける場合は、通常どおり視界の外から近づいて倒してしまえばいい。特にハシゴがある場合は、特殊なCQCで敵兵を簡単に気絶させられる。下記の方法を覚えておけば、フェルテ・ラ・ラデラ(P.156)などの一部のエリアで活用できるだろう。

ハシゴから敵を突き落とそう

ハシゴの上端まで登った状態で階上の敵兵が近づいてきたときは、下に引きずり落として気絶させる特殊なCQCが実行できる。ハシゴの下であらかじめ注意を引いてからハシゴを登れば、敵兵が近づいてきてくれるので狙いやすいだろう。また、複数の敵兵がいる場合は、1人を引きずり落とすと別の敵兵が異変に気づいてこちらに近づいてくる。このときに続けて引きずり落とせるのだ。

ハシゴで CQC をする簡単な方法



もしも敵に気づかれてしまったら

どんなに注意していても、不意に敵に気づかれてしまうこともある。そういう場合に考えられる対処法は、敵をすぐに倒してしまうか逃げるかの2つ。どちらがいいかは状況によるため、臨機応変に対応していきたい。そばにいる敵兵が少ない場合や、制限時間がある場合は即鎮圧。敵兵が多かったり離れた場所にいる場合、またはライフの残量や武器の弾数が少ない場合には、いったん引くことをオススメする。

即鎮圧してしまう

敵兵に気づかれた場合でも、即座に倒してしまえば危険フェイズに移ることはない。こちらに気づいた敵兵が近くにいるならCQC、離れているならヘッドショットや尻を狙ってすぐに鎮圧しよう。攻撃を外してしまった場合は、いったん逃げた方が安全だ。

倒れている間は危険フェイズに移らない。近くにいるなら即投げてしまおう。

いったん引いて態勢を整える

複数の敵に見つかったり、鎮圧が間に合わず危険フェイズに移ってしまった場合は、違うエリアに逃げ込んで身を潜めるといい。しばらくの間、敵兵から見つからなければ警戒が解かれるのだ。そうして潜入フェイズに戻ってから、もとのエリアへ引き返そう。

ほかのエリアに逃げ込んでもしばらくは警戒フェイズが続く。物陰に隠れよう。

アイテムの使用で潜入が楽になる

回復アイテムはもちろん、アイテムの多くが潜入を手助けしてくれるもの。たとえば、レーダー類があれば敵兵を見つけやすくなったり、双眼鏡で潜入前に離れた場所の状況を確認したりできる。しかし、なかには説明文だけでは使用感がわからないもある。新しいアイテムを開発(P.087)して手に入れたときには、まず E001「射撃訓練：無限」などの敵がいないミッションへ携行し、その使い勝手を試すといい。

フルトン回収システムで安全確保

無力化した敵兵でも、時間が経つと回復してしまう。そうなる前にフルトン回収してしまえば、敵兵を確実に排除できるうえ、マザーベースの発展にも役立つので一石二鳥だ。ただし、携行数に限度があるため、回復しても問題ない敵兵は放置しておこう。

事前に捕虜がいることがわかっているなら、回収用にいくつか残しておきたい。

暗視ゴーグルで隠れた敵を探す

偵察兵は、木陰や草むらにいるため見つけづらい。しかし、暗視ゴーグルを装備していれば敵兵の姿が白く浮かび上がり、格段に見つけやすくなる。同じようにアイテムも白く表示されるので、設計図などを見つけやすくなるだろう。

一部の武器には構えるだけで、暗視ゴーグルと同じ効果を得られるものがある。

両手で持つ武器でも盾を装備可能

ミサイルやマシンガンといった両手で持つ武器を装備中でも、盾は装備できる。ただし、その場合の盾は片手で使う武器のときと違い、背中に装備され背後からの攻撃しか防げなくなる。

背後からの攻撃を防げるが、足もとへの攻撃や爆発は防御できないので注意。

ラブダンボールを足場にする

ラブダンボールを地面に置くと、その上に乗ることができ、足場にしてより高い場所に登れる。大幅にショートカットできたり、設計図を入手できたりするので、ダンボールはなるべく携行していこう。

ラブダンボールを装備後にアイテム選択画面を開き、ドロップすれば地面に置ける。

POINT アサシン・ストロー・ボックスを使いこなせ!

MO16「採掘場偽装基地へ」(P.186)で入手できるアサシン・ストロー・ボックス。基本的な使い方はラブダンボールと同じだが、最大の特徴は装備したままCQCができること。敵兵の視界内で少しだけ動いて注意を引けば、チェックしに近づいてきたところをCQCで簡単に気絶させられるのだ。ただし、CQCしたり敵にぶつかるたびに破損し、最後には壊れてしまうので注意しよう。

どの程度破損したかは見た目で判断できる。これは壊れる直前のものだ。

敵兵器戦攻略法

すべてのミッションが、戦闘せずにクリアできるわけではない。
大型兵器やAI兵器と戦うミッションでは、その撃破が目的となるのだ。
そして、これらの強敵と戦うには、より周到な準備が必要となってくる。

戦闘が避けられない大型兵器戦とAI兵器戦

装甲車、戦車、戦闘ヘリといった人が操縦する大型兵器、ピューパ、クリサリス、コクーン、ピースウォーカーといったAIに制御されたAI兵器。これらの敵と戦うミッションは、クリアするのに対象を倒さなくてはならない。しかも、みな強力な攻撃で迎え撃ってくるうえ、撃破するための手順が必要なので、以下の解説を見て対兵器戦の知識を身に付けておこう。

戦いが避けられないので、威力や防御力を重視した装備で挑むようにしたい。

大型兵器との戦い方

大型兵器を倒すには、ライフにダメージを与えて破壊するか、兵器を操縦する部隊長を倒すという2種類の方法がある。部隊長を倒せば敵の兵器を奪い取る（鹵獲）ことができ、OUTER OPS（P.090）で使用できるようになるのだ。倒し方の違いは後述のクリアランク（P.062）にも影響するため、なるべく鹵獲を狙うようにしたい。鹵獲を狙う場合は見つからないことが重要になるので、カムフラ率の高いユニフォームや武器を、破壊するなら防御力の高いユニフォームや威力の高い武器を装備するといい。また、どちらの倒し方も長期戦になりがち。回復アイテムや支援補給マーカーも必ず携行していこう。

抑えておきたいポイント

- 鹵獲を狙って戦う
- クリアランクSを狙うには、敵兵をキルせずにクリアする必要がある
- 大型兵器の視界は砲塔や機銃の向いている方向
- 威力の高い武器を携行する
- 回復アイテムを可能な限り携行する

発見されていなければ、大型兵器の真後ろまで接近しても気づかれない。

兵器を護衛する随伴歩兵に注意せよ

大型兵器戦には4人1組の随伴歩兵が登場し、兵器の周囲を警戒している。フルトン回収やキルすると一時的に排除できるが、増援を呼んで常に4人体制を維持してくる。しかし、一定数を倒すと出現しなくなるので根気強く倒していこう。ちなみに、随伴歩兵の総数はアナライザー RANK.5を開発（P.463）すれば、メニューウィンドウで確認できる。

装甲車や戦闘ヘリは、機体の中から増援が現れる。地雷などでまとめて倒そう。

弱点を狙って大ダメージを与えよう

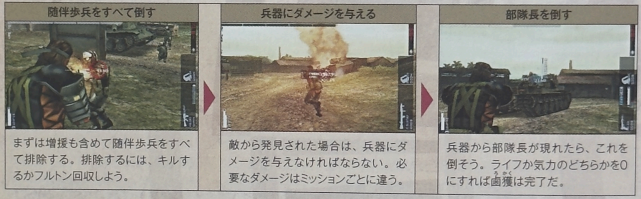
大型兵器は装甲が厚く、攻撃が通じにくい。ただ、それぞれの兵器には弱点があり、そこを狙うとより多くのダメージを与えられる。各大型兵器の弱点は下図のとおりで、いずれも燃料タンクがもっともダメージを与えられるうえ、ダメージを与えつづけて破壊すれば敵兵器の動きをしばらく止められるのだ。

大型兵器の弱点の例

大型兵器を歯獲するには

大型兵器を歯獲するにはそれを操縦する部隊長を倒せばいいのだが、ミッション開始直後は部隊長が兵器の中にいるため攻撃できない。まずは随伴歩兵をキルするか、フルトン回収してすべて排除しよう。そのあとで兵器に一定量のダメージを与えると部隊長が姿を現すのだ。ちなみに、敵から発見されずに随伴歩兵をすべて排除できれば、兵器にダメージを与えなくても部隊長が出現する。また、部隊長のライフにダメージを与えて倒すとキル行為数が増えるため、ランクSを狙うなら気力にダメージを与えよう。

大型兵器を歯獲するまでの流れ



POINT 『電磁ネット。』で敵兵器を歯獲する

投擲武器の『電磁ネット。』(P.498)を使うと、部隊長を倒さずとも敵兵器を歯獲できる。具体的な手順は以下のとおりだが、『電磁ネット。』で敵兵器の動きが止まる時間はミッションごとに異なっており、最高難易度のミッションでは5秒しかない。1人では4カ所のスイッチを押すための時間が足りないので、CO-OPS(P.065)での協力プレイがオススメだ。ただし、『電磁ネット。』を使用すると、クリアランクでSがとれなくなってしまう。

「電磁ネット。」の使用手順

スモークグレネードと暗視ゴーグルを使って随伴歩兵を倒す

スモークグレネードは投擲した地点に煙幕を張る投擲武器で、煙幕内の敵兵の動きが止まるほか、自分が煙幕の中に入れば敵から発見されなくなる。この特徴を活かすことで、下のように手強い随伴歩兵を簡単に排除できるのだ。その際、暗視ゴーグルを装備していれば、煙幕内でも敵の姿が見やすくなるので必ず併用したい。もちろん、煙幕が切れると敵から発見されてしまうので、切れる前に物陰に隠れるか、再度スモークグレネードを使おう。あとは次々と増援で現れる随伴歩兵を、同じように倒していけばいい。

煙幕の中なら大型兵器にも見つからない。煙幕が切れる前に再度スモークグレネードを使用し、兵器に見つかる前に随伴歩兵を倒そう。

スモークグレネードを使った随伴歩兵の倒し方

煙幕の中で連続CQC

随伴歩兵に向かってスモークグレネードを投げつけ、煙幕内で動揺している敵に連続CQC。気絶させたら、フルトン回収してしまおう。

煙幕の中でホールドアップ

左と同様、煙幕内の随伴歩兵をホールドアップさせる。全員ホールドアップさせて放置すれば増援が現れず、大型兵器との戦いに専念できるのだ。

煙幕の中から狙撃

足もとで煙幕を張れば、銃声を立てても敵から発見されなくなる。徹甲弾を使ったスナイパーライフルで、随伴歩兵の頭を撃ち抜こう。

大型兵器にも随伴歩兵にも有効な設置武器を使いこなす

設置武器のなかには対戦車地雷や空中機雷など、大型兵器に対して特に有効なものがある。ミサイルをメイン武器にして戦っていると弾数が足りなくなりがちなので、これらをうまく使ってこう。その際に覚えておきたいのが、対戦車地雷や睡眠ガス地雷を任意のタイミングで起爆する方法だ。これらは本来、敵か自分が踏んだときに起爆するのだが、武器で狙撃することによっても起爆させられる。敵がうまく踏んでくれなければ、近づいたときに狙撃しよう。そうすれば爆風に巻き込んでダメージを与えられる。

地雷を起爆させるための武器は、ライフと気力のどちらにダメージを与えるものでもよい。狙いをつけやすい武器で起爆しよう。

大型兵器戦で役立つ設置武器

対戦車地雷

戦車や装甲車を爆発に巻き込むと、一定時間動きを止められる。動きが止まっている間に弱点を攻撃したり、部隊長を倒してしまおう。

空中機雷

設置すると上空へ飛び上がる機雷。戦闘ヘリに対して有効で、当たると一定時間動きを止められる。ただし、重量が重いので、携行する武器は厳選したい。

C4 爆弾

この武器は設置後に任意のタイミングで爆発させられる。敵兵器や随伴歩兵の巡回ルートに設置して爆破したり、空弾倉などでおびき寄せて爆破しよう。

睡眠ガス地雷

爆発に巻き込んだ随伴歩兵を一気にフルトン回収できる。随伴歩兵は固まって行動するため、巡回ルートに設置しておけば簡単に回収可能だ。

AI兵器との戦い方

AI兵器には下で紹介している4種類があり、それぞれに違った攻撃方法や行動パターンを持つ。倒すにはライフ(総耐久力)にダメージを与えて破壊するしかないが、総耐久力が高いため長期戦は必至だ。少しでも威力の高い武器と、防御力の高いユニフォームを装備していこう。また、気力が減少する攻撃を持つAI兵器もあるため、気力を回復できるマテ茶などのアイテムを携行していくのも忘れずに。

抑えておきたいポイント

- 威力の高い武器を携行する
- 支援補給マーカーを携行する
- チャフグレネードで動きを止められる(一部を除く)
- 防御力の高いユニフォームを装備
- 回復アイテムだけでなく、気力回復アイテムも携行する
- 余計な武器は携行せず移動速度を上げる

AI兵器の特徴と出現するミッション(MO10などのアイコンは出現するミッションの番号を示す)

ビューバ MO10 (P.158)

最初に戦うAI兵器。ブースターで高速移動しつつ跳ね飛ばそうとしてくる。また気力が減少してしまう電撃攻撃には要注意。

クリサリス MO15 (P.180)

空中を高速で移動するため、ロックオン機能付きのミサイルがほしい。また、強力なレールガンによる攻撃は絶対に避けたいところ。

コクーン MO18 (P.191)

全身に砲台を装備した巨大AI兵器。主砲やミサイルなど多彩な攻撃を持つ。AIポッドへ向かうときは、側面からハシゴを登っていこう。

ピースウォーカー MO22 (P.205)ほか

核を搭載したAI兵器。MO22ではときおり核発射シーケンスに入り、発射までに一定量ダメージを与えなければミッション失敗になる。

AI兵器を破壊する方法

AI兵器を倒すには、まずダメージを与えて総耐久力を0にし、そのあとAIポッドのハッチを壊して内部に乗り込めばいい。このとき「天国へイッタダ~」というフレーズが3回流れるまでに乗り込まないと、AI兵器のライフが20%回復してしまうので迅速にハッチを壊そう。内部に乗り込まず3回ライフを0にしてもクリアとなるが、その場合は以下の手順に記載しているAI記憶板の抜き取りができなくなる。

AI兵器を破壊するまでの流れ

AI兵器の総耐久力を0にする

まずはAI兵器の総耐久力にダメージを与え、0にする。総耐久力の残量は画面上部で確認が可能だ。

AIポッドを破壊して乗り込む

AIポッドに耐久力が表示されるので、攻撃して壊す。破壊後に近づきアクションボタンを押せば乗り込める。

AI記憶板を抜き取る

中に乗り込むとAI記憶板を抜き取れる。AI記憶板は、メタルギアZEKEの強化に利用が可能だ(P.092)。

AIポッドを攻撃すれば大ダメージを与えられる

大型兵器と同じく、厚い装甲を持つAI兵器にはダメージを与えにくい。しかし、AI兵器に搭載されているAIポッドは装甲が薄く、ほかの部位を攻撃したときの2倍以上ものダメージを与えられる。少ない攻撃回数で倒せるほか、メタルギアZEKE(P.092)の開発に必要なジャンクパーツを入手しやすくなるので、AI兵器戦ではAIポッドを集中攻撃するといい。

赤いライトの入った黒い円柱がAIポッド。どのAI兵器でも形状は同じだ。

パーツを破壊すれば攻撃を封じられる

AI兵器の各所に設置された武器やブースターなどのパーツを破壊すれば、そのパーツを使う攻撃を封じることができる。強力な攻撃を封じてしまえば、より安全に戦えるようになるだろう。

壊したパーツが多いほど後述のAI記憶板を引き抜ける数が増えるが、反対にジャンクパーツやオプションパーツ(P.518)の入手量や入手確率が下がってしまう。各パーツの耐久力はアナライザー RANK.5を開発すればメニューウィンドウで見られるようになるので、必要に応じて破壊するかを決めよう。

部位破壊で封じられる攻撃の一例(ピューバ)

ピューバの胴体の左右に付いている機銃を破壊すると、銃撃を封じられる。複数あるのですべて破壊しよう。

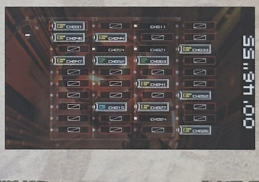
ボイスを聞いて敵の攻撃を回避

ピューバの電撃やクリサリスのレールガンなど、そのAI兵器特有の攻撃を使ってくる際には、必ず予備動作がある。その最たるものがボイスによる予告だ。各攻撃の前に発するボイスを覚えておけば、強力な攻撃にも余裕を持って対処できるようになるだろう。ただし、一部の攻撃には予告がないため、ボイスだけで次の行動を決めつけるのは危険だ。

ボイスは画面下部に文字としても表示される。そちらを見て判断してもいい。

AI記憶板を抜き取ろう

AIポッドに乗り込んだあとは、制限時間になるまで自由にAI記憶板を抜き取れる。抜き取った記憶板は、メタルギアZEKEの強化(P.093)に利用可能だ。抜き取れるAI記憶板は赤、青、緑、黄色のものだけで、それ以外は抜き取れない。また、AI兵器のヘッドパーツや武器といった特定の部位を破壊してから倒せば、黒い部分が減って抜き取れるAI記憶板の数が増える。



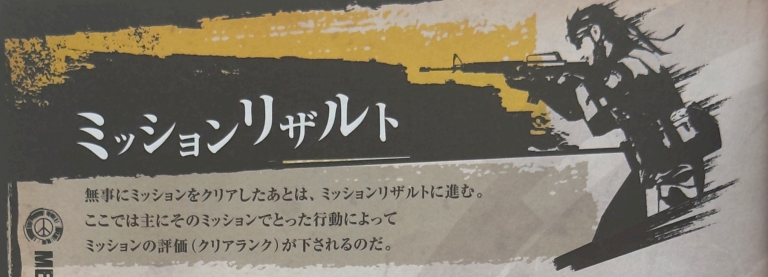
記憶板は4つのブロックに収められている。縦列が同じブロックにあるものだ。

POINT 敵兵器以外の特殊な敵との戦い

大型兵器戦とAI兵器戦以外にも、戦いの避けられないミッションがある。それがメタルギアZEKEとの戦いと、狩猟クエストだ。メタルギアZEKEはプレイヤーが作成できるAI兵器で、M033とE120の2つのミッションで戦うことになる。一方、狩猟クエストは巨大なモンスターと戦うEXTRA OPSだ。どちらも出現条件が複雑なため、メタルギアZEKEについてはP.254、モンスターについてはP.433で、詳細を確認してほしい。

メタルギアZEKEとは、プレイヤーが強化するほど手強くなるAI兵器だ。

巨大モンスター戦は、気力にダメージを与えて睡眠させてもクリアとなる。



ミッションリザルト

無事にミッションをクリアしたあとは、ミッションリザルトに進む。
ここでは主にそのミッションでとった行動によって
ミッションの評価（クリアランク）が下されるのだ。

ミッション終了後に表示されるミッションリザルト

ミッションクリア後のリザルトで表示されるのは、クリアランク、英雄度、友情度（CO-OPS時のみ）、武器経験値の4項目。また、勲章や称号を獲得したときは、リザルト後に獲得の告知が行なわれるのだ。

さらに、ミッション中でフルトン回収を行なったり、大型兵器を鹵獲した場合は、回収した人数や鹵獲した大型兵器の残りライフも同じように表示されるので、忘れずにチェックしておこう。

クリアランクはミッション中の行動で変化

クリアランクとは、ミッションでの行動を評価した判定のこと。ミッションごとに決められた2〜5個の判定項目をポイント化し、その合計値をもとにS>A>B>Cの4段階で評価される。高ランクを得るほど英雄度が得やすくなり、ミッションによってはランクSを取るとユニフォームや設計図などの報酬を入手できる場合もあるので、高ランク獲得をめざしてほしい。なお、一部の大型兵器戦ではCO-OPS時にランク判定の時間が変化し、「VERSUS OPS」と「RECRUIT」ではクリアランクによる評価がない。

■主なランク判定項目と内容（ミッションごとに使用する判定項目と算出法が異なる）

判定項目	計算内容
クリア時間	クリア時間に応じて獲得。短時間でクリアするほどポイントが高い
総キル行為数	キルした敵兵の人数に応じて獲得。人数が少ないほどポイントが高い
アラート回数	危険フェイズになった回数に応じて獲得。回数が少ないほどポイントが高い
敵瀕死回数	敵兵を瀕死にした回数に応じて獲得。回数が少ないほどポイントが高い
アーティストデモ	アーティストデモでボタンの入力があるミッションのみ。入力をミスした回数が多いほどポイントが低い
大型兵器撃破方法	大型兵器の倒し方に応じて獲得。部隊長の気力を0にして鹵獲した場合＞部隊長をキルして鹵獲した場合＞大型兵器を破壊した場合、の順にポイントが高い
AI兵器撃破方法	AI兵器の倒し方に応じて獲得。AIポッドに乗りこんで撃破した場合＞乗り込まずに破壊した場合、の順にポイントが高い

■ランク判定の例（MOO1「発端／資材搬入施設調査」での例）

●クリア時間=03:30　●敵キル行為数=2
●アラート回数=0　●敵瀕死回数=4
●アーティストデモ=3　でクリア

→ それぞれをポイントに換算して合計すると「600+150+300+100+0=1150」つまり合計ポイントは1150となる

→ ランク判定ポイントからクリアランクを求めるとランクBになる

▶ MOO1 のランク判定ポイント

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00〜03:59	600	04:00〜09:59	300	10:00〜24:59	200	25:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001〜003	150	004〜005	100	006以上	−500
アラート回数	000	300	001〜003	200	004〜006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001〜003	200	004〜006	100	007以上	50
アーティストデモ	10	100	8〜9	50	6〜7	0	0〜5	0
ランク判定ポイント	2000以上		1500〜1999		1000〜1499		999以下	

英雄度と友情度の増減

有能なスタッフの獲得などにかかわってくる英雄度は、ミッション中の行動によって増減する。また、CO-OPSではこの英雄度に加え、CO-OPSでの能力が強化される友情度（P.068）も増減するのだ。

それぞれが増減する具体的な行動は下表のとおりで、英雄度はAI兵器戦をクリア、友情度はCQCや合体武器を用いれば高めやすい。なお、VERSUS OPSの場合、友情度は変化するが英雄度は変化しない。

英雄度と友情度の増減量

英雄（友情）度の増減量＝（❶獲得英雄（友情）度 ＋ ❷クリアランクボーナス ＋ ❸ノーダメージボーナス）× ❹ミッション難易度補正÷255

❶ミッション中の行動に応じて獲得できる英雄度（友情度）の合計。獲得方法は下表で示したとおり。なお、獲得できるポイントには上限と下限があり、英雄度は＋250～−500、友情度は＋500～−1000まで。

❷クリアランクに応じて以下のボーナスを取得。
S：150、A：75、B：50、C：25

❸対大型兵器戦、対AI兵器戦、対メタルギアZEKE戦、狩猟クエストでダメージを受けずにクリアすると英雄度＋100。友情度には影響しない。

❹ミッションの難易度とクリアランクで右表の補正がかかる

▶❹難易度とクリアランクによる補正値

難易度	クリアランク			
	S	A	B	C
★★★★★	255	169	113	64
★★★★	179	118	77	51
★★★	128	85	57	36
★★	90	59	39	26
★	62	41	26	16
☠	36	23	16	11

▶❶英雄度と友情度の増減する条件（増減する条件と友情度のカッコ内はVERSUS OPSでの変化）

増減する条件	英雄度	友情度	友情度が変化する相手
CO-OPイン時間10秒ごと	−	+20（+10）	CO-OPインした相手
スネーク・イン状態で2.5m（5m）進むごと	−	+30（+30）	スネーク・インした相手
スネーク・イン状態で先頭に立って5m進むごと	+15	−	−
ラブダンボールに2人で入って50秒経過するごと ※1	−	+20（+10）	一緒に入った相手
ラブダンボールに2人で入って5m進むごと ※1	−	+20（+10）	一緒に入った相手
ステルスマットを仲間に使用する	−	+30（+20）	使用した相手
エネミータグを敵兵に5回付けるごと	−	+150	仲間全員
エネミータグの付いた敵を無力化する	−	+100	タグを付けた相手
敵兵を3回キルするごと ※2	−15	−	−
危険フェイズに3回なるごと ※2	−15	−20	仲間全員
瀕死状態の仲間を蘇生する	+45	+50（+50）	蘇生した相手
瀕死状態に3回なるごと	−30	−	−
仲間を攻撃する（英雄度は5回ごと、友情度は3回ごと）	−15	−10（−10）	攻撃した相手
仲間を発見して「！」を発生させた敵兵を無力化する	−	+120	敵兵が発見した相手
ホールドアップを成功させる	+30	−	−
仲間をワイヤーで締め上げている敵兵を無力化する	+75	+120	締め上げられていた相手
連続CQCを3回以上連続で成功させるごと、以降1回ごとに加算	+30	−	−
CQCで拘束した敵兵を無力化する	−	+100	CQCで拘束をしていた相手
味方と同時に敵兵をCQCで投げ、敵兵同士をぶつけ合う	+75	+120	敵兵を投げた相手
合体武器を使用して敵を無力化する	−	+150	合体武器を使用した相手全員
捕虜をフルトン回収する	+60	+50	仲間全員
敵兵をフルトン回収する	−	+20	仲間全員
仲間と6回（2回）武器、アイテムを共有するごと	+45	+30（+10）	共有した相手
閉まってくる扉、シャッターを支える	+30	+60	仲間全員
閉まってくる扉、シャッターに吹っ飛ばされる	−15	−	−
キッドナッパーのワイヤーに捕まる	−10	−	−
仲間を捕まえたキッドナッパーを破壊する	+75	+120	救助した相手
対コクーン戦 ※3、対ピースウォーカー戦 ※4で踏みつけ攻撃を支える	+30	+60	仲間全員
AIポッドに乗り込む	+100	−	−
敵兵を2回尋問するごと	+5	−	−
M020「独房からの脱出」でCO-OPSアクションを使って独房から脱出する	+60	+90	一緒に脱出した相手
救命ダンボールで瀕死の仲間を蘇生する	+45	+50	蘇生した相手
VERSUS OPSをプレイする	−	+50	一緒にプレイしたメンバー
VERSUS OPSでチームデスマッチ、キャプチャーミッション、拠点制圧ミッションに勝利	−	+50	仲間チーム全員

※1……ダンボール戦車なども含む。　※2……CO-OPS 時は仲間の回数も含む。
※3……M018 E116 E117 のいずれの戦闘でも可。　※4……M022 M025 E118 E119 のいずれの戦闘でも可。

武器経験値の獲得

ミッション中に武器を使って敵を攻撃すると、その武器に武器経験値が加算されていき、リザルトで獲得した武器経験値の合計を確認できる。入手できる経験値は攻撃を当てた対象と部位によって異なり、右表のようになっている。ただし、これはあくまで基本となる値で、敵兵を攻撃した場合はその敵兵の強さと、一部のミッションに存在する特殊な難易度によって経験値に倍率がかかるのだ。詳しい倍率の求め方は下に示したので、参照してほしい。

なお、右表の「弾丸」とはアサルトライフルのように弾を撃つ武器、「爆発」はミサイルやグレネードなどの爆発が起こる武器を示すが、一部の武器には例外がある。スモーク、スタン、チャフの3種類のグレネードは爆発するが弾丸扱いで、爆風に敵兵やキッドナッパーを巻き込むと使用したことになり、敵兵の場合は体に当てたときと同じ経験値を得られる。ちなみに、バナナは敵兵をホールドアップさせると、はじめて使用したことになるので注意しよう。

■攻撃対象と部位による獲得武器経験値

武器	対象	部位 ※1	経験値
共通	武器を使用する	―	2
弾丸	敵兵	頭、尻	75
		手足、体	15
	大型兵器、AI兵器、モンスター	弱点	15
		弱点以外	5
	訓練所の標的（人型）	頭	25
		頭以外	10
	訓練所の標的（四角）	中心部	25
		中心部以外	10
	キッドナッパー	全身	15
	動くオブジェクト ※2	全身	25
	動かないオブジェクト※2	全身	10
爆発	キッドナッパー	全身	100
	敵兵	全身	75
	大型兵器、AI兵器、モンスター	全身	100
	訓練所の標的（人型）	全身	25
	訓練所の標的（四角）	全身	25
	動くオブジェクト※2	全身	75
	動かないオブジェクト※2	全身	50

※1……弱点は大型兵器なら部隊長の頭部、AI兵器ならAIポッド、モンスター（P.433）のランボスなら頭、それ以外なら尻尾をさす。
※2……川や海に浮かんでいる漂流物、ミサイル、トラックが動くオブジェクト。それ以外のオブジェクトはすべて動かないオブジェクトになる。

■敵兵を攻撃したときの武器経験値倍率の求め方

敵兵はその種類によって、強さが決まっている［表2］。その強さによって攻撃したときに入手できる武器経験値へ倍率がかかるうえ、［表3］で示した特殊な難易度を持つ一部のミッションでは、さらに多くの倍率がかかるのだ。最終的な倍率は［表1］で示したとおりで、最大2.5倍になる。なお、各敵兵の詳細はP.509を参照してほしい。

▶［表1］敵兵の強さと特殊な難易度による験値倍率

敵兵の強さ	特殊な難易度		
	通常	HARD	EXTRENE
弱	×1.0	×1.5	×2.0
中	×1.5	×2.0	×2.5
強	×2.0	×2.5	×2.5

▶［表2］敵兵の強さ

強さ	敵兵の種類
弱	哨戒兵（Lv2）、基地警備兵（Lv1）
中	哨戒兵（Lv1、3）、コマンド兵（Lv1、2、3）、随伴歩兵、偵察兵（Lv1）、基地警備兵（Lv2、3）
強	偵察兵（Lv2、3）、ソ連兵、ソ連コマンド兵

▶［表3］特殊な難易度と該当するミッション

特殊難易度	該当するミッション
HARD	E071 E074 E076 E078 E081 E082 E084 E085 E093 E095 E096 E097 E099 E101 E103 E104 E108 E109 E110
EXTREME	E020 E070 E072 E073 E075 E077 E079 E083 E087 E089 E091 E092 E094 E098 E100 E102 E105 E107 E111

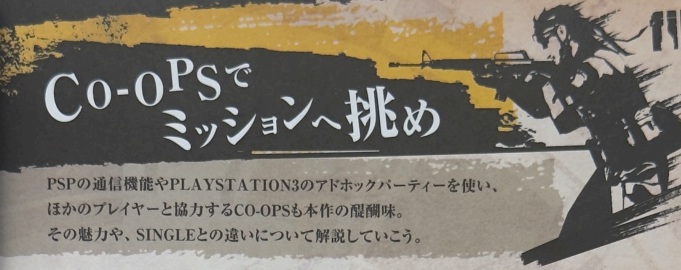
勲章と称号の獲得

ミッションのクリア時に、勲章や称号を獲得できることがある。これらは特定の行動が一定回数に達したり、特定の条件を満たすと獲得できるものだ。いずれも一度のミッションで条件を満たす必要はなく、ゲームを通して条件を満たし、いずれかのミッションをクリアしたとき獲得できる。各勲章の獲得方法はP.538、称号の獲得方法はP.542を参照してほしい。

■勲章と称号の獲得方法と特徴

種類	獲得方法と特徴
勲章	CQCの回数や、友情度の合計が一定値を超えるなど、特定の行動や条件を満たすと獲得。獲得時に大量の英雄度も入手できる
称号	敵兵のキル数や使用した武器、CQCの使用頻度などの割合が一定量を超えると獲得。自分のプレイスタイルの参考になる

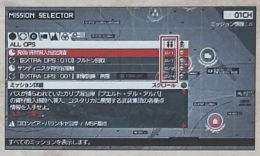
Co-OPSでミッションへ挑め



PSPの通信機能やPLAYSTATION3のアドホックパーティーを使い、
ほかのプレイヤーと協力するCO-OPSも本作の醍醐味。
その魅力や、SINGLEとの違いについて解説していこう。

潜友とともにミッションを攻略しよう

CO-OPSは複数のプレイヤーが協力して同じミッションへ挑むモード。プレイするにはまず、1人のプレイヤーがHOSTとなってミッションを選びチャンネルを選ぶ。その後、参加するほかのプレイヤーは、ミッション選択画面のCO-OPSでチャンネルをあわせてHOST SORCHを選択。少し待つとHOSTが決めたミッションが表示されるので、それを選べばいい。



ミッション選択画面で表示される最大参加人数まで同時に出撃が可能だ。

SINGLEとCO-OPSの違い

CO-OPSでは参加人数が増えるほど攻撃の手数が増すため、敵に対して短時間で多くのダメージを与えることができる。しかしそのぶん、AI兵器やモンスターなど、一部の敵のライフなどが強化されているのだ。逆にそれらの敵と戦わないミッションでは、人数の利を活かしやすく攻略が容易になるだろう。そのほかにも、CO-OPSではライフが0になったときに瀕死状態になったり、特殊なアクションが使えたりと、SINGLEとは異なる点がいくつかある。下表に主な特徴をまとめたので確認しておいてほしい。

CO-OPSの特徴

- AI兵器、モンスターのライフが人数に応じて上昇
- 大型兵器の随伴歩兵、≪狩猟クエスト≫のランボス(P.433)の数が人数に応じて増加
- ライフが0になっても死亡せず瀕死状態になり、全員が瀕死状態になるとミッション失敗
- CO-OPインなどの特殊なアクションが使用可能

参加人数による敵のライフの変化率

AI兵器、モンスター	2人	3人	4人
ビューバ、クリサリス、コクーン	×1.5	×2.5	×3.5
ピースウォーカー	×1.25	×1.5	×1.75
メタルギアZEKE	×1.5	×2.2	×3.0
ランボス以外のモンスター	×1.5	×2.5	×3.5
E.127のギアレックス	×1.2	×2.2	×3.2
E.128のギアレックス	×1.2	×2.0	×2.5

POINT 出現していないミッションにも参加が可能

自分がまだクリアしていなかったり、出現していないミッションでも、すでに出現させたプレイヤーがHOSTになればそれに参加することができる。難易度の高いミッションに参加させてもらえば、序盤のうちから強力な武器の設計図(P.506)や、能力の高いスタッフを獲得することもできるのだ。友人に熟練プレイヤーがいるなら、ぜひ協力してもらうといいだろう。

自分が見ていないアーティストデモには情報規制がかかって見られない。

CO-OPSだけの特殊な操作

前ページで述べたように、CO-OPSでのみ実行できる特殊なアクションがある。武器やアイテムを共有したり、ライフが0になっても蘇生できたりと、いずれも使いこなせばミッションの攻略が楽になるはずだ。以下で各アクションの使い方を紹介しているので、しっかり覚えておこう。なお、これらのアクションは、後述のVERSUS OPS（P.096）でも使用できる。

特殊なアクションは、いずれも仲間と協力して使うことで効果を発揮する。

CO-OPインでライフや装備を共有

CO-OPS時はプレイヤーの周辺に白いCO-OPリングが表示されるようになり、仲間同士でそのリングを重ね合わせるとCO-OPインができる。CO-OPインするとリングが大きく広がって黄色になり、中にいる仲間全員のライフと気力が合計されて共有することになるのだ。また、武器やアイテムも共有され、それぞれの選択画面を開いたときに仲間が携行するものも選べるようになる。なお、黄色く広がったリングの外に出たプレイヤーはCO-OPインが解除され、全員が外に出ると黄色いリング自体が消えてしまう。

CO-OP インのやり方

プレイヤーの周辺に表示される白いCO-OPリングを重ね合わせると、CO-OPイン状態になる。

スネーク・インとスネークシンクロ

仲間同士が密着すると特殊なアイコンが表示され、アクションボタンを押すとスネーク・インができる。スネーク・イン中は防御力が上がり、前のプレイヤーを自動的に追尾するスネーク・フォーメーション状態になるのだ。この状態はボタンを離すまで継続する。

さらに盾を装備すると、ガードの範囲が上下左右に盾1つぶん広がり、盾の耐久力も2倍になるのだ。また、スネーク・イン中に移動せず10秒経過すると、今度はスネークシンクロ状態になり、防御力がさらに上昇。移動速度、ライフ回復速度も上昇する。

スネーク・イン中は通常より高い段差を登れる。登り方は通常の段差を登るときと同じで、段差に向かって移動しつづければよい。

スネーク・インとスネークシンクロのやり方

プレイヤー同士が密着すると頭上にアクションボタンが表示される。大まかな目安はCQC可能な距離だ。

アクションボタンを押すとスネーク・イン。ボタンを押している間、先頭のプレイヤーを自動で追尾する。

移動しないで立ち止まっていると、SYCINGゲージがたまっていく。満タンになるとスネークシンクロだ。

2人でダンボールに入る

ラブダンボールやダンボール戦車などには、2人まで入ることが可能だ。2人で入るには、スネーク・イン中に前のプレイヤーがダンボールを装備、もしくはダンボールを装備した仲間に近づきアクションボタンを押せばいい。このとき、移動は先に入っていたプレイヤーが担当する。なおダンボール戦車のときは、あとから入ったプレイヤーが砲撃を行なえる。

ダンボール戦車で砲撃するには、あとから入ったプレイヤーが武器を構えればいい。

心臓マッサージで仲間を蘇生

CO-OPS中にプレイヤーのライフが0になると瀕死状態になる。その際、ほかのプレイヤーが心臓マッサージをすれば蘇生が可能。瀕死になった仲間に近づくとアイコンが表示されるので、アクションボタンを押そう。続けてボタンを数回押せば、ライフがわずかに回復した状態で蘇生するのだ。なお、治療を受ける側もボタンを押すと、必要な回数が減少する。

救命ダンボールをかぶって心臓マッサージを行なえば、素早い蘇生が可能だ。

CO-OPS通信と言霊効果

CO-OPS通信を使えば、仲間に対して「今だ!」や「来い!」といった、簡単な指示を出せる。CO-OPS通信で発言できる単語は、「ENTRY GATE」で16種類まで設定が可能だ。また、CO-OPS通信のなかには気力を回復したり、敵を眠らせたりといった、特殊な効果を発揮する「言霊」というものがある。言霊効果のあるCO-OPS通信は英雄度が高くないと獲得できないものが多い。また、使用すると気力を消費するほか、クリアランクのSがとれなくなってしまうものもある。CO-OPS通信の獲得方法や言霊の詳細な効果はP.528で紹介しているので、そちらも参考にして使うCO-OPS通信を吟味しよう。

仲間に言霊効果のある CO-OPS 通信の一例

CO-OPS通信	言霊効果
さすがだな!	仲間の気力を回復できる
よく狙え!	仲間が射撃したときのブレが減る
静かに行こう!	仲間全体のカムフラ率が上昇する
GO! GO! GO!!	仲間全体の走り速度が上昇する
後は頼むぞ!	仲間全体のライフと気力を全快するが、自分は気絶してしまう

敵を分担して倒したり、特定のルートから進んだりする際に指示を出しあおう。

獲得できるスタッフは仲間全員で共有

フルトン回収した敵兵や捕虜は、P.071から解説しているマザーベースのスタッフにすることができる。CO-OPS中もフルトン回収が可能で、回収した敵兵や捕虜は、ミッションへ参加したメンバー全員にスタッフとして加入する。スタッフは何かと必要になるので、一緒にプレイする仲間のためにも可能な限りフルトン回収していこう。

人数が増えれば持てるフルトン回収システムが増え、回収できる人数も増す。

友情度を高めると一部の行動が強化

CO-OPSで同じミッションに出撃したプレイヤーとは、P.063で示したように友情度が上昇する。友情度が上昇すると、それに応じてCO-OPSだけの特殊なアクションに関する能力も強化されるのだ。なかでも防御力の上昇が大きく、敵兵器戦などの攻撃の威力が高い相手に対して効果的。CO-OPインやスネーク・インをすれば友情度自体も上昇するので、CO-OPS中はなるべく仲間同士で固まって行動しよう。なお、VERSUS OPSのチーム戦でも友情度によって受けるダメージは減少するが、その割合は低め。

友情度による変化

変化	内容
防御力が上昇	友情度が上がるほどCO-OPイン、スネーク・イン、スネークシンクロ状態のとき、受けるダメージが減る。各状態での減少量は下記参照
心臓マッサージの速度、回復量が増加	友情度が上がるほど必要回数が減少し、ライフ回復量も増加する。なお、必要回数や回復量は、医療班のレベルなども影響する
スネークシンクロの時間が短縮	友情度が上がるほどシンクロするまでの時間が短縮される。最短8秒まで短縮

友情度による受けるダメージの減少量の目安（カッコ内は VERSUS OPS 時）

状態	人数	友情度					
		0	37500	90000	150000	277500	450000以上
CO-OPイン	2人	17%(17%)	20%(17%)	24%(18%)	29%(19%)	36%(19%)	44%(20%)
	3人	23%(20%)	26%(21%)	30%(21%)	33%(22%)	40%(22%)	47%(23%)
	4人	29%	31%	34%	38%	44%	50%
スネーク・イン	2人	23%(23%)	27%(24%)	32%(24%)	38%(25%)	46%(25%)	55%(26%)
	3人	31%(23%)	34%(24%)	39%(24%)	43%(25%)	50%(25%)	57%(26%)
	4人	38%	40%	44%	47%	54%	60%
スネークシンクロ	2人	29%(23%)	33%(25%)	39%(26%)	44%(27%)	53%(29%)	62%(30%)
	3人	38%(23%)	41%(25%)	46%(26%)	50%(27%)	57%(29%)	64%(30%)
	4人	44%	47%	51%	55%	61%	67%

多人数での利点を活かしたCO-OPSテクニック

CO-OPSのシステムや特徴はここまでで述べてきたとおりだが、その利点をうまく活かすにはさまざまなテクニックが必要になってくる。参加者同士で協力しあうことはもちろん、CO-OPSで初めて効果を発揮するアイテムや武器などもあるのだ。それらの使い方をしっかりと身につければ、より効率的にミッションをクリアできるだろう。

手強いAI兵器も、仲間同士で息を合わせて攻撃すれば、スムーズに撃破可能だ。

お互いをフォローしながら先に進もう

仲間同士で助け合えば、ミッション攻略はより容易になる。各プレイヤーが装備しているユニフォームや、武器の得手不得手をミッション前に話し合っておき、お互いが苦手とする部分を補って行動しよう。たとえば、カムフラ率の高い仲間が先行して敵兵にタグを付けたり、移動の遅いプレイヤーをスネーク・インで誘導すれば、敵から見つからずに潜入しやすくなる。そのほか囮を使って敵を引きつけたり、防御力の高いプレイヤーが盾を持ってスネーク・インの先頭に立つなど、役割分担することで戦闘も有利に進められる。

囮を使った敵兵排除

あらかじめ囮役と攻撃役を分担しておく。囮役がノックなどで敵を引きつけたら、攻撃役が死角から襲撃して倒すのだ。

所有者が増すことで効果が増すスキルを活用

CO-OPSでも実戦部隊に配属したスタッフで出撃が可能。スタッフのなかにはスキル(P.080)を持つ者がいて、それらスキルのなかには所持するスタッフが同じミッションに出撃していると、さらに効果が増すものもあるのだ。右の4種類がそれに該当するもので、人数が増えるほど効果の上昇量や確率も増していく。したがって、CO-OPSにはなるべく同じスキルを持つスタッフ同士で出撃するといい。

所有者の増加で効果が増すスキル一覧

スキル名	所有者が増えたときの効果
無線技術	増援の要請を無効にする確率が上昇
SWAT	CQCのダメージと、手足を攻撃した時のダメージが上昇
グリーンベレー	武器のクリティカル率とCQCのダメージが上昇。さらに、ライフの自然回復量が増加する
プロレスマニア	スキル所有者同士だとスネークシンクロまでの時間が2秒短縮

ダンボール戦車で敵を倒せ!

ダンボール戦車に2人で入ると、あとから入ったプレイヤーは砲撃ができる。その際の弾数は無限で、何発でも撃てるのだ。開発(P.087)によってアイテムランクを上げれば威力も上昇し、戦闘でかなり役立つはず。なお、ダンボール戦車には気力にダメージを与えるスタン弾や、煙幕を張れるスモーク弾を撃てるものもあるので、うまく使い分けよう。

スタン弾を使えば、複数で固まっている敵兵を1発で気絶させることもできる。

CO-OPSで真価を発揮する武器を使おう

武器のなかには、仲間を撃つとライフを回復させられるものなど、CO-OPSでの使用を前提にしたものがある。特にP.498で紹介している、特定の武器を持ちよって行なう合体攻撃の威力は絶大で、大型兵器を一撃で破壊することも可能だ。CO-OPインでの武器共有を活かせば、必要な武器を持っていないプレイヤーに渡して合体攻撃に参加させることもできるので、ぜひ挑戦してみよう。

CO-OPS で効果的に使える武器の例

EZ GUN(LIFE回復弾)

ライフを回復する弾が撃てる。仲間のライフを確認して支援しよう。

「ステルスガン。」

撃った仲間の姿が透明になる。バッテリー式なので残量に注意したい。

「人間バチン虎。」

4人で使う合体武器。特定の武器を構えて陣形を整えれば使用できる。

POINT 仲間を攻撃しないように気をつけよう

プレイヤーの攻撃は仲間にも当たる。ダメージは与えないが、当たったプレイヤーは一瞬のけぞって動きが止まってしまうのだ。そのスキに敵の攻撃を受けることもあるので、仲間には極力攻撃を当てないように。また、グレネードやミサイルの爆風に巻き込まれたプレイヤーは、吹き飛ばされるうえにダメージも受けてしまう。仲間が敵のそばにいるときは慎重に使うようにしたい。

仲間を攻撃しすぎると、友情度が下がってしまうというデメリットもある。

COLUMN 01

VOCALOIDで遊ぼう!

VOCALOIDエディタでは、WALKMAN®で聴ける楽曲やCO-OPSで使用する音声などの編集ができるぞ。自分で考えた歌詞を流せば、やる気がアップすること間違いなしだ! 編集できる楽曲は、追加コンテンツをダウンロードすれば増やせる(P.450)。ただし、期間限定のものもあるから注意してくれよ。それと、ネットワークにつなぐには、無線LANの接続環境とPlayStation®Networkアカウントが必要だ。詳しくはPSP®、および周辺機器の取扱説明書を読んでくれ。

ミラー

VOCALOIDエディタで最高の歌詞と、最高のセリフを生み出せ!

歌詞編集の手順

タイトルメニューの「EXTRAS」からネットワークに繋ぎ、NetVOCALOIDで用意されている楽曲の歌詞を編集する

↓

データ変換リクエストで、保存したデータを送信する

↓

変換済みデータを受信する(変換には1分程度かかる)

↓

WALKMAN楽曲はWALKMAN®で聴くことができ、「METAL GEAR ZEKE」用楽曲はE3'20で流れる

音声編集の手順

タイトルメニューの「EXTRAS」からネットワークに繋ぎ、NetVOCALOIDでセリフ、再生速度、音の高さを編集する

↓

データ変換リクエストで、保存したデータを送信する

↓

変換済みデータを受信する(変換には1分程度かかる)

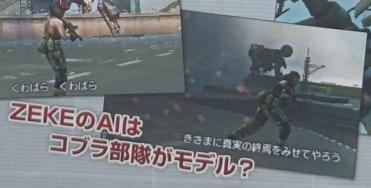
↓

「CO-OPS COMM.」、「OPTIONS」、「METAL GEAR」で設定を変更して、編集した音声を使用する

VOCALOIDエディタで利用できる楽曲

カテゴリ	楽曲名
WALKMAN楽曲	Beyond the Bounds(Scat)
WALKMAN楽曲	Beyond the Bounds(Refrain)
WALKMAN楽曲	いのりの唄
WALKMAN楽曲	Snake Eater
「METAL GEAR ZEKE」用楽曲	ZERO ALLIES!

VOCALOIDエディタでZEKE用の音声を編集すれば、一風違った戦いを楽しめるんだ。スネークがかつて戦った強敵たちの音声データを編集すれば、緊張感のある訓練を行なえると思うよ。個人的には、ストレンジラブロ調のZEKEが……。何でもない! 今のは忘れてくれ!



file 3 MOTHER BASE

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Official Complete Guide

マザーベースの基礎知識

武器やアイテムの開発をはじめとしたさまざまな機能を持ち、
ミッションの攻略をサポートしてくれるマザーベース。
まずはこのマザーベースの概要について学んでおこう。

ミッションクリアに欠かせないスネークたちの基地

MSFの拠点であるマザーベースには、武器やアイテムを開発したり、ケガ人を治療したりと、それぞれ機能の異なる5つの班がある(P.084)。そこに、ミッションなどで仲間にしたスタッフを配属していくと、班が発展してその機能が強化されていく。すると、さらに強力な武器を開発できたり、ミッション中に要請できるマザーベースからの支援の質が向上したりして、よりミッションをクリアしやすくなるのだ。このように、マザーベースとミッションは密接な関係にあり、その発展がミッションクリアの大きな手助けになる。

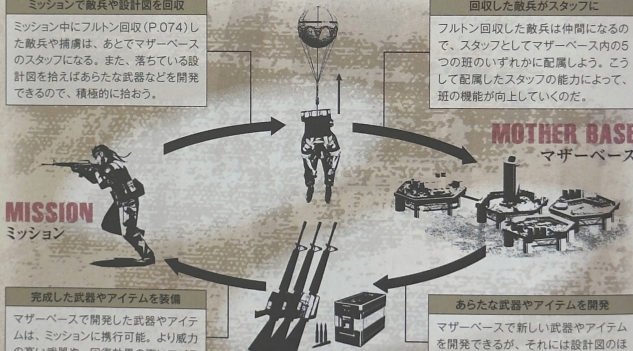
マザーベースとミッションの関係

ミッションで敵兵や設計図を回収

ミッション中にフルトン回収(P.074)した敵兵や捕虜は、あとでマザーベースのスタッフになる。また、落ちている設計図を拾えばあらたな武器などを開発できるので、積極的に拾おう。

回収した敵兵がスタッフに

フルトン回収した敵兵は仲間になるので、スタッフとしてマザーベース内の5つの班のいずれかに配属しよう。こうして配属したスタッフの能力によって、班の機能が向上していくのだ。



完成した武器やアイテムを装備

マザーベースで開発した武器やアイテムは、ミッションに携行可能。より威力の高い武器や、回復効果の高いアイテムを携行すれば攻略が楽になるはずだ。

あらたな武器やアイテムを開発

マザーベースで新しい武器やアイテムを開発できるが、それには設計図のほか班の機能などが一定以上必要。また、完成までにはある程度時間がかかる。

ミッションクリア時間に応じて時間が経過

武器やアイテムの開発などには時間を要するが、本作における時間は「ターン」という単位で進む。ターンはミッションにクリアしたときに経過するもので、クリアまでにかかった時間が長いほど、より多くのターンが進む仕組みだ。なお、後述の「RECRUIT」(P.076)や「VERSUS OPS」(P.096)、一部のEXTRA OPSをクリアしてもターンは経過しない。

ミッションクリア時間と経過ターンの関係 ※1

クリア時間	経過ターン
6分未満	1ターン
6分以上9分未満	2ターン
9分以上12分未満	3ターン
12分以上	4ターン

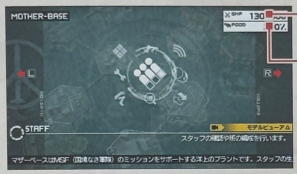
※1……「RECRUIT」、「VERSUS OPS」、E001 E002 E003 E004、ではクリア時間にかかわらずターンは経過しない。

マザーベースの機能を知ろう

プレイヤーは下記にある９つのメニューを利用してマザーベースを管理・運用していく。このうち特に重要なのが、５つの班にスタッフを割り振る「STAFF」と、武器やアイテムを開発する「DEVELOP」だ。

これら２つと「VERSUS OPS」はゲーム開始当初から利用可能だが、ほかのメニューは MAIN OPS をクリアしていくことで使えるようになっていく。ただし、「METAL GEAR」だけは該当する MAIN OPS をクリアしたうえで、ヒューイを研究開発班に配属しておかないと利用できない。

マザーベースの機能一覧



GMP
マザーベースの資金。武器やアイテムを開発(P.087)すると減少し、実戦部隊にスタッフを配属すると増加。

FOOD
士気(P.083)に影響する食料の量。糧食班にスタッフを配属すると増加。

STAFF　使用可能時期：初期から
スタッフの能力を確認したり、班への振り分けを行なう。各班に配属したスタッフの能力に応じてマザーベースが成長していく。
▶P.084

DELIVERY　使用可能時期：MOO5 クリア後
ワイヤレス通信機能を介して、ほかのプレイヤーにアイテムや弾薬を送る準備をしたり、ほかのプレイヤーから送られてきたアイテムを受けとることができる。
▶P.095

VERSUS OPS　使用可能時期：初期から
ワイヤレス通信機能を介して、最大6人のプレイヤーと対戦ができる。対戦を行なうと、参加したプレイヤーとの友情度が上昇する。
▶P.096

OUTER OPS　使用可能時期：M010 クリア後
戦場にスタッフを傭兵派遣して、戦闘を行なわせる。その戦闘に勝利できれば、アイテムやユニフォームなどの報酬が得られ、志願兵が加入することもある。
▶P.090

METAL GEAR　使用可能時期：M010 クリア後
AI兵器から入手できるパーツやAI記憶板を使って、メタルギアZEKEを開発する。完成したメタルギアZEKEは、OUTER OPSに派遣できる。
▶P.092

RECRUIT　使用可能時期：M012 クリア後
志願兵を募集する。志願兵が見つかると加入ミッションを行なえるようになり、それをクリアするとスタッフとして獲得できる。
▶P.076

DATABASE　使用可能時期：M005 クリア後
マザーベースやプレイヤーについてのデータが閲覧できる。5つの班の発展度を示す班レベルは、ここで確認することが可能。
▶P.095

DEVELOP　使用可能時期：初期から
ミッションで使用することが可能な、新しい武器やアイテムを開発できる。開発にはそれぞれに必要な条件を満たし、GMPを支払う必要がある。
▶P.087

TRADE　使用可能時期：M007 クリア後
ワイヤレス通信機能を介して、自分とほかのプレイヤーのスタッフをトレードする。トレードするスタッフは、トレード待機室に配属する必要がある。
▶P.076

DATABASEでプレイヤー情報を確認

「DATABASE」ではマザーベース内の情報や、プレイヤーのミッションクリア数、CQC 回数などの情報を閲覧できる。獲得した称号や勲章（P.538）も確認できるほか、称号を設定することも可能だ。設定した称号は CO-OPS や対戦（P.096）を行なったプレイヤーに情報として送られ、そのプレイヤーの「DATABASE」で確認できるようになる。もちろん、自身もほかのプレイヤーの情報を確認可能だ。

「DATABASE」で確認できる項目

名称	内容
MOTHER-BASE DATA	マザーベースの発展状況やアイテムの収集率、大型兵器の鹵獲状況などが確認できる
PLAYER DATA	ミッション戦績や獲得勲章や称号、CO-OPSや対戦を行なったプレイヤーの友情度や英雄度を確認できる
LOG	入隊したスタッフや開発した武器の履歴を50件分まで閲覧できる

スタッフを獲得せよ

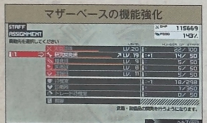
スタッフがいなくてはマザーベースの発展どころか、
武器やアイテムを開発することすらできない。
スタッフの獲得方法を知ることが、マザーベース運用の第一歩だ。

マザーベースを発展させるにはスタッフが必要

マザーベースの機能を発揮させるには、内部で働くスタッフが必要だ。スタッフは実戦部隊や研究開発といった班（P.084）のいずれかに配属させることができ、それによって班が発展してマザーベースの機能が強化されていく。さらに、実戦部隊に配属したスタッフはスネークの代わりにミッションへ出撃させたり、「OUTER OPS」（P.090）で傭兵派遣できる。

スタッフを獲得する方法は以下で紹介する５種類。さらに、ミラーやアマンダといったストーリーにかかわるキャラクターもスタッフとして働いてくれる。彼らはユニークキャラクターと呼ばれ、MAIN OPSを進めることで加入するのだ。ちなみに、マザーベースに収容できるスタッフの総数は350人なので、制限を超えた場合はスタッフを解雇する必要がある。

スタッフができること



マザーベースを構成する5つの班にスタッフを配属して機能を強化し、新アイテムの開発などができる。

スネークの代わりにミッションへ出撃可能。なお、MAIN OPSはスネークで一度クリアしたものだけ出撃できる。

「OUTER OPS」で戦場にスタッフを傭兵派遣して戦闘を行なわせ、さまざまな報酬を得られる。

スタッフの獲得はフルトン回収が基本

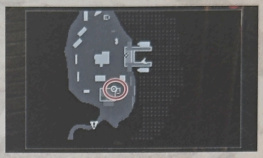
ミッション中に敵兵をフルトン回収すると、そのままマザーベースに送ることができ、ミッションクリア後からスタッフとして加入する。フルトン回収をするには、敵兵をあらかじめ瀕死、気絶、睡眠、ホールドアップのいずれかで無力化しておいて、アイテムのフルトン回収システムを使えばいい。

ただし、敵兵には敵対心というステータスがあり、これが高い者はフルトン回収してもすぐにはスタッフとして活動させられず、営倉（P.086）で数ターン説得を行なわなければならない。

フルトン回収可能な敵兵の状態

捕虜もフルトン回収できる

一部のミッションには敵兵に捕らわれた捕虜がいて、フルトン回収が可能だ。捕虜に敵対心はなく、すぐにスタッフとして活動させられ、敵兵として登場しない、ゲリラ兵などの特殊な兵種（P.078）を持つ者もいる。ただし、一部には負傷（P.083）している者がおり、治療の必要がある。捕虜は特定の場所に捕まっているので、攻略ページ（P.105）で確認しよう。



チャネラーのスキルを持つスタッフなら、捕虜の位置が詳細マップに表示される。

ミッション終了後に志願兵が加入する

ミッションクリア時に志願兵が出現し、スタッフとして加入することがある。その出現率は50%となっており、一度に出現するのは1人だけ。志願兵の能力は、プレイヤーの英雄度が高いほど高くなりやすい。下表はその志願兵の種類を英雄度ごとに示したもので、表中の兵種とE～Sの表記についてはP.078で詳細を確認してほしい。なお、ミッションによって志願兵の出現確率や能力が変化することはないが、ターンの経過しないVERSUS OPSや一部のミッション（P.072）をクリアしても志願兵は出現しない。

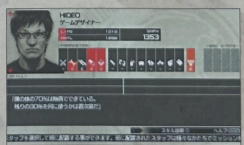
志願兵を集めたいときは、E010「フルトン回収」のように、素早くクリアできるミッションを何度も繰り返しプレイしよう。

英雄度ごとに出現する志願兵の兵種とスタッフランク

英雄度	兵種															
	ゲリラ兵	エリートコマンド兵	偵察兵	整備兵	研究員	食糧技術者	技官	補給兵	栄養学者	給養員	衛生兵	看護師	医学者	医官	諜報員	産業スパイ
500000以上	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A	S~A
402900~499999	A	A	A	A	A	A	S~A	A	A	S~A	A	A	A	S~A	S~A	A
305800~402899	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
208700~305799	B	B	B	B	B	B	A~B	B	B	A~B	B	B	B	A~B	A~B	B
111600~208699	–	–	–	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
14500~111599	–	–	–	C	C	C	B~C	C	C	B~C	C	C	C	B~C	B~C	C
5850~14499	–	–	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
4080~5849	–	–	–	D	D	D	C~D	D	D	C~D	D	D	D	C~D	C~D	D
2310~4079	–	–	–	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
540~2309	–	–	–	E	E	E	D~E	E	E	D~E	E	E	E	D~E	D~E	E

POINT スペシャルスタッフを獲得しよう

スタッフのなかにはゲームデザイナー、ベテランボイスアクター、新鋭ボイスアクター、女優といった特殊な兵種のスタッフがいる。彼らをスペシャルスタッフといい、能力画面で確認できる兵士の顔が、本作の監督である小島秀夫氏や、スネークの声優である大塚明夫氏などになっているのが特徴だ。スペシャルスタッフの詳細はP.565で紹介しているので、そちらを参照してほしい。



小島監督兵は医療班と諜報班の能力が非常に高く、頼りになる存在だ。

「RECRUIT」による志願兵の加入

マザーベースのメニューから「RECRUIT」を選んで「SOLDIER SEARCH」をすると、無線LANのアクセスポイントを検索する。それが見つかった場合は、志願兵を獲得できるミッションを始められるのだ。このミッションには検出したアクセスポイントに応じて最大6人の志願兵が登場。彼らを1分以内に全員気絶させればスタッフとして獲得できる。

制限時間が1分と非常に短いので、連続CQCで効率よく気絶させていこう。

志願兵の兵種はアクセスポイントごとにでやすい傾向はあるが、基本的にはランダム。能力は英雄度で決まり、高いほどスタッフランク（P.078）の高い者が登場する。なおアクセスポイントが見つからない場合はミッション自体が出現せず、一度検出したアクセスポイントからは、PSP本体内部の時計が72時間経過するまで志願兵が登場しなくなる。

英雄度ごとに出現する志願兵のスタッフランクと確率 ※1

英雄度	スタッフランク					
	S	A	B	C	D	E
500001以上	90%	10%	−	−	−	−
305801〜500000	56%	33%	10%	−	−	−
14501〜305800	23%	33%	33%	10%	−	−
4081〜14500	−	23%	33%	33%	10%	−
541〜4080	−	−	33%	33%	33%	−
540以下	−	−	10%	33%	33%	23%

※1……確率は小数点第1位を四捨五入している。

「OUTER OPS」の戦闘終了後にも志願兵が加入

「OUTER OPS」（P.090）に派遣したスタッフが勝利すると、一定確率で志願兵が加入する。志願兵が加入する確率や兵種、スタッフランクはミッションごとに決まっており（P.523）、基本的には難易度の高い戦場で勝利したときほど加入する志願兵の能力は高い傾向がある。また、複数のスタッフが一度に加入することもあるのも特徴だ。

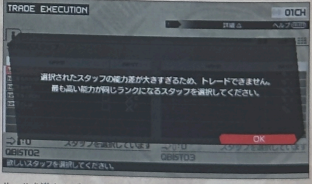
複数の戦場へ同時に出撃させれば、大量の志願兵を獲得できることもある。

「TRADE」でほかのプレイヤーとスタッフを交換

マザーベースのメニューから「TRADE」を選ぶことで、ワイヤレス通信機能を介してほかのプレイヤーとスタッフの交換ができる。ただし、スタッフの交換には、下表のようにいくつかのルールがある。特に重要なのが、実戦部隊能力や研究開発班能力といった、スタッフとしての能力のランク（P.078）が同じ者同士でしかトレードできないという点だ。能力の低い者と高い者を交換してもらう、といったことはできないので、特定のスキル（P.080）を持つスタッフがほしいときなどに利用するといいだろう。

トレードするときのルール

- ユニークキャラクターは交換できない
- 1回のトレードで交換できるのは1人ずつ
- トレードできるのはトレード待機室に配属したスタッフ同士のみ
- もっとも高いスタッフ能力のランクが同じスタッフ同士のみトレードできる
- CO-OPSで同じミッションに参加して獲得したスタッフ同士はトレードできない



ルールを満たせずトレードに失敗した場合は、原因が画面に表示される。ルールを満たしたスタッフを選び直して再開しよう。

スタッフの能力を知る

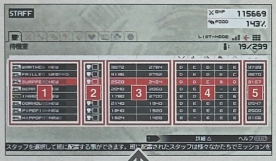
獲得したスタッフを班に配属させる前に、能力を把握しておこう。
ここでは能力の決まり方から各能力が影響するものなど、
スタッフの能力について詳しく解説していく。

能力をチェックしてスタッフを使いこなそう

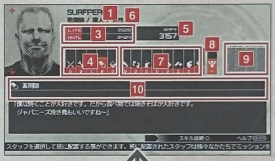
まずはスタッフの編成画面で確認できる、各能力の見方と意味を覚えておきたい。基本的な見方はP.028で解説した簡易ステータスと同じだが、スタッフ能力やスキルなど、ここでしか確認できない能力がいくつかある。いずれも重要な役割を持つので、下記でよく確認しておいてほしい。

スタッフのステータスの見方

▶リスト表示画面



▶詳細表示画面



△ボタンで表示方法を切替可能

1 名称
スタッフの名称。名称の前のアイコンは、どのような経緯でスタッフに加入したかを示している(P.028)。

2 配属先
現在どこに配属されているかを示し、アイコン横のマークはスタッフの状態を示す。それぞれの意味は以下のとおり。

▶配属先と詳細を解説しているページ

待機室	P.086	諜報班	P.086
実戦部隊	P.085	診療所	P.086
研究開発班	P.085	営倉	P.086
糧食班	P.085	トレード待機室	P.086
医療班	P.086		

▶スタッフの状態

能力低下状態	バッドステータス(P.083)で能力が減少中
戦場派遣中	OUTER OPS(P.090)に派遣している
配属変更不可	ほかの施設へ配属が変更できない状態

3 LIFE、MNTL
ミッションやOUTER OPSでのライフと気力を示す。

4 パラメータ(スタッフ能力)
各班に配属すると発揮する能力。アイコンが示す班は2と同じで、S>A>B>C>D>Eの6段階で示される。色が明るい部分は能力上昇量、暗い部分は減少量を示す(P.083)。

5 GMP+
実戦部隊に配属したときに増加するGMP(資金力)の量。3LIFE、MNTLと7パラメータ(戦闘能力)が高いほど高くなる。

6 兵種/前職/性別
そのスタッフの兵種と前職、性別を示す。

7 パラメータ(戦闘能力)
格闘の威力や移動速度などを示す戦闘能力(P.028)。

8 士気
FOODが100%以上のときに増加する。士気が高いほどすべての能力が高まる。詳細はP.083参照。

9 バッドステータス
スタッフがバッドステータスになると表示される。各アイコンが示す症状は以下のとおりで、アイコン上の数値は症状の重度を示す。それぞれの詳細はP.083を参照。

▶バッドステータスの症状

敵属性	敵対心が高くスタッフとして扱えない
病気	病気で能力が減少している
負傷	負傷で能力が減少している
PTSD	PTSDで能力が減少している

10 スキル
スタッフが所持している特殊能力。詳細はP.080を参照。

スタッフは兵種によって得意な能力が違う

スタッフにはそれぞれ兵種があり、兵種によって得意とする能力が異なっている。敵兵や捕虜はこの兵種が個別に決まっており、ミッションクリア後やリクルートで加入する志願兵は、ランダムで決まるのだ。

また、それぞれのスタッフには総合的な能力を示すスタッフランクというものもあり、それによって各能力の高低や所持スキル(P.080)が決まる。スタッフランクをゲーム中で確認することはできないが、ミッションで登場する敵兵や捕虜については必ず決まっているため、P.105からの攻略ページに記載した。

各スタッフの能力値は、兵種ごとに基本値とそれにかかる補正率、スタッフランクに応じた倍率で決まる。補正率は兵種によって範囲が決まっており、その範囲内でランダムにかかる。なお、加入したスタッフの敵対心(P.083)も能力と同様に、兵種ごとの補正率とスタッフランクによる倍率がかかって決まる。

スタッフの能力の決まり方

兵種によって基本となる能力値が決まり、それぞれの能力ごとに、兵種によって決まった補正率がかかる[表1]。

↓

各能力値に、スタッフランクによる倍率がかかる[表2]。ただし、各能力の最大値以上にはならない[表3]。

↓

最終的な能力値をもとに、各能力をS~Eで評価した能力のランクが決まる[表4]。

兵種は名前の下に表記されている。スタッフを獲得したら確認しておこう。

能力値の決定にかかわる要素

▶[表1]兵種ごとの基本能力と補正率(文字が赤色のものはスタッフランクがSで補正率が0%のとき最大値になるもの)

兵種	ライフ・気力	ライフ・気力上限	スタッフ能力					戦闘能力								敵対心	補正率
			実戦部隊能力 ※1	研究開発班能力	糧食班能力	医療班能力	諜報班能力	射撃能力	リロード能力	投擲能力	設置能力	歩き速度	走り速度	格闘能力	防御能力		
ゲリラ兵	2000	4000	259	200	200	200	200	275	275	275	275	275	275	200	225	0	±40%
一級射手	2000	4000	247	200	200	200	200	275	225	225	225	275	275	200	275	12	±20%
コマンド兵	2000	4000	247	40	80	80	80	200	225	225	225	275	275	275	275	12	±10%
歩兵	2000	4000	234	200	200	200	200	275	200	200	200	225	225	275	275	12	±20%
エリートコマンド兵	2000	4000	231	120	80	40	80	200	150	150	150	300	300	300	300	12	0~+10%
コマンダー	2000	2500	231	120	80	40	80	200	150	150	150	300	300	300	300	12	0~+10%
偵察兵	1600	3200	213	80	120	80	200	220	240	240	240	220	220	160	160	9.5	±15%
整備兵	1600	3200	208	200	120	80	80	160	220	220	220	220	220	160	240	9.5	±15%
研究員	800	1600	96	200	80	160	120	120	80	80	80	110	110	95	95	4.5	±15%
食糧技術者	800	1600	94	200	200	80	120	95	80	80	80	95	95	120	110	4.5	±15%
技官	400	800	50	200	80	80	120	60	48	48	48	55	55	40	48	2.0	0~+10%
補給兵	1600	3200	185	80	200	120	80	220	160	160	160	160	160	240	220	9.5	±15%
栄養学者	1200	2400	148	80	200	80	160	120	143	143	143	143	143	180	165	7.0	±15%
給養員	400	800	50	80	200	120	80	48	48	48	48	48	48	60	48	2.0	0~+10%
衛生兵	1600	3200	195	80	120	200	80	160	160	160	160	240	240	220	220	9.5	±15%
看護師	800	1600	100	120	160	200	80	95	110	110	110	80	80	95	120	4.5	±15%
医学者	800	1600	96	120	80	200	160	110	95	95	95	80	80	95	120	4.5	±15%
医官	400	800	50	120	80	200	80	48	55	55	55	40	40	48	60	2.0	0~+10%
諜報員	1200	2400	157	80	40	80	200	165	180	180	180	143	143	143	120	7.0	0~+10%
産業スパイ	800	1600	104	160	80	120	200	110	120	120	120	95	95	95	80	4.5	±15%

▶[表2]スタッフランクによる倍率

ランク	S	A	B	C	D	E
倍率	×5.0	×4.0	×3.0	×2.0	×1.0	×0.5

▶[表3]各能力の最大値

能力	最大値
ライフ、気力、ライフ上限、気力上限	9999 ※2
戦闘能力、実戦班能力	1250
実戦班以外のスタッフ能力	1000

▶[表4]能力値と能力のランク

能力のランク	戦闘能力、実戦部隊能力	実戦部隊以外のスタッフ能力
S	1250	1000
A	1000~1249	800~999
B	750~999	600~799
C	500~749	400~599
D	250~499	200~399
E	000~249	0~199

※1……実戦部隊能力は戦闘能力の平均値になる。
※2……ライフと気力は、ライフ・気力上限以上にならない。

実例をもとにスタッフの能力の決まり方を把握しよう

実際にスタッフの能力がどのように決まっているかの実例を紹介しよう。ここで見本にするコマンド兵は、戦闘能力が平均して高い実戦部隊向きの兵種だ。基本能力値から高い戦闘能力が、スタッフランクによる倍率で、格段に上がっているのがわかるだろう。このように、スタッフランクは能力を決めるうえで非常に大きなウエイトを占める。優秀なスタッフを集めたいときには、重点的にチェックしたい。

能力値決定までの実例（スタッフランクBのコマンド兵の場合）

▶コマンド兵の基本能力値

ライフ	ライフ上限	気力	気力上限	実戦部隊能力	研究開発班能力	糧食班能力	医療班能力	諜報班能力	射撃能力	リロード能力	投擲能力	設置能力	歩き速度	走り速度	格闘能力	防御能力	敵対心
2000	4000	2000	4000	247	40	80	80	80	200	225	225	225	275	275	275	275	12

各能力へ補正率がかかる［表1］

コマンド兵の補正率をもとに、各能力値がそれぞれ−10%〜+10%の範囲で増減する。

▶補正率のかかった能力値

2020	4080	1800	4120	252	36	84	82	78	210	225	248	203	278	289	262	297	11

スタッフランクによる倍率がかかる［表2］

スタッフランクがBなので、全能力値が×3.0される。なお、ライフ上限と気力上限は計算上12240と12360だが、［表3］で示した最大値を超えるため9999になっている。

▶倍率のかかった能力値

6060	9999	5400	9999	755	108	252	246	234	630	675	744	609	834	867	786	891	33

能力値に応じてランクが決まる［表4］

ランク表記に置き換えられても能力値自体は変わらない。能力画面でランクが同じでもグラフがばらつくのはこのため。

▶コマンド兵の最終的な能力値

ライフ	ライフ上限	気力	気力上限	実戦部隊能力	研究開発班能力	糧食班能力	医療班能力	諜報班能力	射撃能力	リロード能力	投擲能力	設置能力	歩き速度	走り速度	格闘能力	防御能力	敵対心
6060	9999	5400	9999	B	E	D	D	D	C	C	C	C	B	B	B	B	33

POINT 戦闘能力を実測する

ゲーム中での戦闘能力はグラフ化されて表示されるため、見ただけではどの程度の違いがあるのかわかりづらい。そこで、いくつかの能力を実測し、その違いを検証した。実測したのはリロード能力、設置能力、歩き速度と走り速度の4種類だ。各能力値が最高クラスと最低クラスのスタッフ、それにスネークを用いて、どのぐらいの差が出たのかを以下にまとめた。結果を見てわかるように、能力による差はかなり大きいといえるだろう。

実測した結果

リロード能力

リロード能力によってどの程度リロード時間に差が出るのかを、マシンガンのM60を使って実測した。能力値でかなりの時間差がついているのがわかるだろう。

能力値	実測値
0（最低）	4.8秒
1000（スネーク）	4.0秒
1250（最高）	3.2秒

設置能力

クレイモア地雷を設置しはじめてから立ち上がるまでの時間で、設置能力の影響を検証。ちなみに工作員のスキルがあると、能力によらず最高速度での設置が可能だ。

能力値	実測値
0（最低）	4.3秒
1000（スネーク）	2.7秒
1250（最高）	2.5秒

歩き／走り速度

E001「射撃訓練：無限」などで使用する射撃訓練所2Fの直線部分で、端から端まで移動するのに何秒かかるかを実測した。結果は野戦服で、バナナのみ装備した状態のもの。

能力値	実測値（歩き／走り）
0（最低）	18.0秒／6.0秒
1000（スネーク）	12.3秒／4.6秒
1250（最高）	11.7秒／4.3秒

スタッフはスネークにない特殊なスキルを持つ

スタッフのなかにはスキルを持つ者がおり、ミッションに出撃したり、特定の班に配属したりすると特殊な効果を得られる。スキルは兵種とスタッフランクで所持している可能性のあるものが決まっており、そのスキルを所持するのに必要なスタッフランクが高いものほど所持している可能性が高い。

スキルに関するまとめ

- 兵種とスタッフランクによって持っている可能性のあるスキルが決まる
- 所持するのに必要なスタッフランクが高いスキルほど持っている可能性が高い
- 所持するのに必要なスタッフランクが同じスキルは1種類しか持てない
- ミッションで回収できるスタッフのなかには、必ず決まったスキルを所持している者がいる

また、スタッフランクが高ければスキルを複数所持している可能性がある。いくつ所持しているかは、下表の確率で判定を行なう。4個持っているかの判定に失敗すると3個の確率で判定、それも失敗すると2個と、失敗するたびにより少ない個数での判定を行ない、成功した時点で所持する個数が決まる。

スタッフランク別スキル所持確率

ランク	スキル所持確率			
	1個	2個	3個	4個
S	80.0%	48.0%	19.2%	3.8%
A	70.0%	36.8%	12.9%	—
B	60.0%	27.0%	—	—
C	50.0%	—	—	—
D	—	—	—	—
E	—	—	—	—

各スキルを所持する可能性のある兵種と必要なスタッフランク（記載したランク以上なら所持の可能性がある）

スキル	兵種																					
	ゲリラ兵	一級射手	コマンド兵	歩兵	エリートコマンド兵	コマンダー	偵察兵	整備兵	研究員	食糧技術者	技官	補給兵	栄養学者	給食員	衛生兵	看護師	医学者	医官	諜報員	産業スパイ
囮	A	C	B	C	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
グリーンベレー	—	—	S	—	A	A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
工作員	S	—	—	—	—	B	A	A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
腰巾着	B	C	B	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
SWAT	—	—	S	—	A	A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
声優	—	—	—	—	—	S	S	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A	B	
チャネラー	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
熱血漢	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
バーダー	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A	—	
プロレスマニア	—	—	A	—	—	S	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
無線技術	S	—	—	—	—	B	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
レスキュー	A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	S	—	—	—	—
愛国者	—	—	—	—	—	—	—	—	S	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	S
M134設計	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	S	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ガンスミス（ハンドガン）	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ガンスミス（ショットガン）	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ガンスミス（アサルトライフル）	—	—	—	—	—	—	—	B	C	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ガンスミス（サブマシンガン）	—	—	—	—	—	—	—	B	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ガンスミス（スナイパーライフル）	—	—	—	—	—	—	B	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ガンスミス（マシンガン）	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—
光学技術	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	A	—	—	—	—	—	—	—	—	S
対戦車ライフル設計	—	—	—	—	—	—	S	S	—	—	A	—	—	—	—	—	—	—	—	A
電磁兵器設計	—	—	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	S
メタマテリアル技術	—	—	—	—	—	—	—	—	S	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	S
大和魂	—	—	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A
三つ星コック	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	A	—	C	—	—	—	—	—	—
四つ星コック	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A	—	S	—	B	—	—	—	—	—	—
五つ星コック	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—
カウンセラー	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	C	A	—	—	—
外科医	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A	—	S	B	—	—
専門薬剤師	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	B	—	—
内科医	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A	—	S	B	—	—
薬剤師	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	C	—	—	—

スキル効果一覧（✕🔧🔫🍳は配属すると効果を発揮する班を、⚽は主にミッション中で効果を発揮するものを示す）

種類	種類	効果
⚽	囮	敵から狙われやすくなるが、銃を向けられたり追いかけられている間は気力が0.5秒ごとに60回復し、受けるダメージが25%減少。また、盾の耐久力が2倍になり、防御する範囲が広がる
⚽	グリーンベレー	ライフへダメージを与える武器のクリティカル率とCQCのダメージがともに25%上昇する。その際、同スキルを持つ仲間が多いほどダメージがさらに増す ※1。さらに、ライフの自然回復量が15%上昇し、こちらも同スキルを持つ仲間が多いほど回復量が増す ※2
⚽	工作員	大型兵器、AI兵器に対する攻撃のクリティカル率が25%上昇し、クリティカル率が0%の武器も8%の確率でクリティカルが発生するようになる。また、設置武器の設置速度が最速になるほか、研究開発班の配属すると大型兵器とメタルギアZEKEを修理するときの回復量が増す
⚽	腰巾着	味方が敵を無力化すると、「さすがです！」(P.536)というCO-OP通信を発動。言霊の効果で自分の気力を200消費して味方の気力を400回復させるが、クリアランクSをとれなくなる
⚽	SWAT	手足を攻撃したときのダメージとCQCのダメージがともに25%上昇する。その際、同スキルを持つ仲間が多いほどダメージがさらに増す ※1。このほか、ローリングでも敵兵をダウンさせられるようになり、味方とスネークシンクロするまでの時間が2秒短縮される
⚽	声優	一部の言霊の効果が上昇する。上昇する言霊の詳細はP.534からの言霊リストを参照
⚽	チャネラー	詳細マップにアイテムと捕虜の位置が表示される
⚽	熱血漢	気力の自然回復量が25%上昇し、一部の言霊の効果が上昇する。上昇する言霊の詳細はP.534からの言霊リストを参照
⚽	プロレスマニア	CQCのダメージが25%上昇し、敵をダウンさせるとその敵が持っているアイテムをすべて落とすようになる。さらに、気力に受けるダメージが25%減少し、気絶してしまったときの回復時間が25%短縮される。このほか、同スキルを持つ味方とスネークシンクロするまでの時間が2秒短縮され、一部の言霊の効果が上昇。上昇する言霊の詳細はP.534からの言霊リストを参照
⚽	無線技術	敵兵の応援要請を25%の確率で無効化する。その際、同スキルを持つ仲間が多いほどさらに確率が増す ※1。また、支援要請を行なったとき、支援ランク(P.086)が1つ上昇する
⚽	レスキュー	味方が瀕死になると45秒間移動走り速度が最高になる。心臓マッサージの必要連打回数が25%減少し、復活後のライフ回復量が2000増加する。また、医療班に配属すると病気、負傷、PTSDの治療速度が上昇
✕	FSLNコマンダンテ	アマンダのみ所持。実戦部隊に配属したゲリラ兵の士気が10%上昇する
✕	バーダー	ミッションに出撃した際、双眼鏡で敵兵を画面中央に捕らえ続けるとタグづけ(P.037)ができる
✕	マザーベース副司令	ミラーのみ所持。どの班でも効果を発揮し、配属した班内のスタッフの士気が10%上昇する
🔧	愛国者	条件を満たすとパトリオット(P.477)を開発できる
🔧	AI開発技術	ストレンジラブのみ所持。メタルギアZEKEのAI開発が可能になる
🔧	M134設計	条件を満たすとM134ガトリング機関銃(P.490)を開発できる
🔧	ガンスミス（ハンドガン）	ハンドガンの開発に必要なGMPが1~3%減少する。最大30%まで効果が重複
🔧	ガンスミス（ショットガン）	ショットガンの開発に必要なGMPが1~3%減少する。最大30%まで効果が重複
🔧	ガンスミス（アサルトライフル）	アサルトライフルの開発に必要なGMPが1~3%減少する。最大30%まで効果が重複
🔧	ガンスミス（サブマシンガン）	サブマシンガンの開発に必要なGMPが1~3%減少する。最大30%まで効果が重複
🔧	ガンスミス（スナイパーライフル）	スナイパーライフルの開発に必要なGMPが1~3%減少する。最大30%まで効果が重複
🔧	ガンスミス（マシンガン）	マシンガンの開発に必要なGMPが1~3%減少する。最大30%まで効果が重複
🔧	光学技術	条件を満たすと、レーザーサイトを装備した一部の武器を開発できる
🔧	対戦車ライフル設計	条件を満たすとPTRD1941(P.487)、PTRS1941(P.487)を開発できる
🔧	電磁兵器設計	条件を満たすと『電磁波照射ガン。』(P.490)、『電磁ネット。』(P.498)、『レールガン。』(P.488)、『レールガン。』用ダイナモ(P.488)を開発できる
🔧	二足歩行兵器設計	ヒューイのみ所持。メタルギアZEKEの開発が可能になる
🔧	メタマテリアル技術	条件を満たすとステルスマット(P.467)、ステルス迷彩(P.467)を開発できる
🔧	大和魂	条件を満たすと種子島(P.481)を開発できる
🔫	三つ星コック	条件を満たすとレーション RANK.3(P.462)を開発できる
🔫	四つ星コック	条件を満たすとレーション RANK.4(P.462)を開発できる
🔫	五つ星コック	条件を満たすとレーション RANK.5(P.462)を開発できる
🔫	家庭料理	バスのみ所持。全スタッフの士気が10%上昇する
🍳	カウンセラー	PTSDの治療速度が上昇
🍳	外科医	負傷の重度の減少量が増加。ミッションに出撃した際、ライフの自然回復量が30%上昇する
🍳	専門薬剤師	病気と負傷の重度の減少量が増加。ミッションに出撃した際、ライフの自然回復量が25%上昇する
🍳	内科医	病気の重度の減少量が増加
🍳	薬剤師	病気と負傷の重度の減少量が増加。ミッションに出撃した際、ライフの自然回復量が20%上昇

※1……2人なら31.25%、3人なら37.5%、4人なら43.75%
※2……2人なら20.75%、3人なら26.5%、4人なら32.25%

実例をもとにスタッフの持っている可能性のあるスキルを把握しよう

スタッフが所持するスキルがどうやって決まるのか、実例を参考に解説しよう。特に覚えておきたいのが、所持するのに必要なスタッフランクが同じスキルは、1種類しか所持できないという点。あとはランダムで、所持する可能性のあるスキルから選ばれると覚えておけば間違いはないだろう。

所持しているスキルの例（スタッフランク A のコマンダーの場合）

▶コマンダーが所持している可能性のあるスキル（カッコ内は必要なスタッフランク）

グリーンベレー（A）	工作員（B）	SWAT（A）	声優（S）
チャネラー（A）	熱血漢（A）	プロレスマニア（S）	無線技術（B）

スタッフランクで所持できるスキルが決定 ― 必要なスタッフランクがSの声優とプロレスマニアが除外される。

▶スタッフランクAで所持できるスキル（カッコ内は必要なスタッフランク）

グリーンベレー（A）	工作員（B）	SWAT（A）	声優（S）
チャネラー（A）	熱血漢（A）	プロレスマニア（S）	無線技術（B）

所持数の判定で2個所持できることになり まずは1つ目のスキルが決定 ― スキルの所持数と確率はP.080を参照。選ばれるスキルはランダムだが、必要なスタッフランクの高いグリーンベレー、SWAT、チャネラー、熱血漢が優先される。まずはSWATが選ばれ、同じランクの3つは選ばれなくなった。

▶1つ目のスキルが決まった状態

グリーンベレー（A）	工作員（B）	SWAT（A）	声優（S）
チャネラー（A）	熱血漢（A）	プロレスマニア（S）	無線技術（B）

2つ目のスキルが決定 ― 残ったスキルからもう1つのスキルが選ばれる。今回は無線技術が選ばれ、最終的なスキルが決定した。

▶最終的に決まった所持スキル

グリーンベレー（A）	工作員（B）	SWAT（A）	声優（S）
チャネラー（A）	熱血漢（A）	プロレスマニア（S）	無線技術（B）

スタッフの能力は成長する

実戦部隊に配属したスタッフは、ターンが経過するとライフ、気力、GMP+という3つの能力が上昇することがある。能力が上昇する確率や上昇量はスタッフによって異なり、一定の法則がない。一方で、実戦部隊に配属したうえで、OUTER OPSに派遣したりミッションに出撃させると、確実に成長する。さらに、その際の能力の上昇量は、実戦部隊に配属しているだけのときよりも高くなるのだ。

成長の法則

- 実戦部隊に配属、OUTER OPSに出撃、ミッションに出撃すると能力が上昇する。上昇量は「ミッション>OUTER OPS>実戦部隊」の順に多い
- スタッフごとに能力の上昇量は異なる
- ライフ、気力の最大値は9999だが、ライフ上限、気力上限以上には成長しない。GMP+の上限はスタッフごとに異なり、約13000前後になる

能力成長の違いの一例

実戦部隊に配属させたときの成長。成長する確率が低く上昇値も少ないが、負傷などの心配がない。

OUTER OPSに出撃させて勝利したとき。難易度Cの戦場に派遣したとき［例1］の1.5倍ほど上昇した。

ミッションに出撃してクリアしたときの成長。［例1］の5倍以上と、非常に成長の度合いが高いのがわかる。

士気とバッドステータスによる影響

スタッフはスネークと異なり、一時的に能力が増減することがある。スタッフの能力画面で各能力のゲージがオレンジ色になっている部分が上昇量、色が濃くなっている部分が減少量だ。

条件さえ満たせば常に能力を上昇させることも可能なので、なるべくスタッフの能力が高まった状態を維持していこう。逆に能力が減少しているスタッフについても、手順を踏めば解消させることができる。

士気が高まると能力が上昇

スタッフの士気は数値で確認できないが、最大値が999になっており、これが501以上、つまりゲージが半分以上になったスタッフは能力が上昇するのだ。上昇量は士気に応じて増し、最大で約20%も上昇する。士気を上昇させるには糧食班にスタッフを配属し、FOODを増加させよう。FOODが100(%)以上になると、毎ターン士気が増加していく。ちなみに、士気が低くても能力は減少しない。

FOODの量

FOODの量 =(3000+ 糧食班に配属したスタッフの糧食班能力の合計×2.5) ÷ 総スタッフ数

士気の増減量

1ターンごとの士気の増減量 = FOOD − 100

士気による能力の上昇量

能力の上昇量(%) =(士気−500) × 0.04

病気、負傷、PTSDで能力が減少

スタッフは病気、負傷、PTSDといったバッドステータスに陥ることがある。病気は一定確率で、負傷とPTSDはOUTER OPSに派遣して倒されると発生するものだ。バッドステータスになると、能力画面に種類を示すアイコンと、悪化具合を示す重度が表示され、重度に応じて能力が減少する。

バッドステータスを解消するには、そのスタッフを診療所という施設に配置させればいい。すると、医療班のレベルに応じて毎ターン重度が減少していく。その際、右表にあるスキルを持つスタッフが医療班にいれば、減少量が最大で30まで増えるので、なるべく多くスキルを持つスタッフを配属しておこう。逆にバッドステータスに陥ったスタッフを治療室に入れずにいると、毎ターン重度が増加していってしまう。

能力の減少量

能力の減少量(%) = 重度

診療所での重度の回復量

1ターンごとの重度の回復量 = 医療班レベル÷99×40

診療所に入れなかったときの重度の悪化量

1ターンごとの重度の悪化量 = 現在の重度×0.1+5

重度を減少させるスキルと回復量

名称	対応するバッドステータス	回復量
レスキュー	病気、負傷、PTSD	各1
薬剤師	病気、負傷	各3
専門薬剤師	病気、負傷	各9
内科医	病気	3
外科医	負傷	3
カウンセラー	PTSD	3

敵対心の高い敵兵は営倉で説得

フルトン回収した敵兵のなかには敵対心の高い者がおり、その敵対心がなくなるまでスタッフとして活動させられない。敵対心の強さはほかのバッドステータスのように、アイコンの上部に数値として表示されている。ただし、ほかのバッドステータスと違い、自動的に営倉へ配置され、敵対心が0になるまでほかの施設へ移動させられない。なお敵対心は営倉に入れられていると毎ターン減少し、プレイヤーの英雄度が高いほどより減少するようになる。

敵対心についてのまとめ

- 敵対心は兵種とスタッフランクに応じて決まり、1以上あるスタッフは営倉に入れられ編成ができなくなる
- 敵対心はターンごとに減少し、0になるとスタッフとして編成ができるようになる
- フルトン回収した直後も敵対心は減少するが、0にならなかった敵兵は営倉に送られる

敵対心の減少量

1ターンごとの敵対心の減少量 = 20+(20×英雄度÷75000)

スタッフ編成と班の機能

スタッフをマザーベース内の5つの班に配属させると班が成長し、さまざまな利点が得られる。各班の役割と成長したときの利点を把握し、スタッフをバランスよく配属させていこう。

獲得したスタッフに役割を与える

マザーベースには武器やアイテムの開発を担当する研究開発班、ミッションにかかわる情報を収集する諜報班など、全部で5つの班がある。いずれの班も獲得したスタッフを配属することで、初めて機能を発揮する。ただし、配属には右で示したいくつかのルールがあり、特に人数制限がやっかいだ。スタッフが上限に近づいてきたら能力の高い者を残し、能力の低い者はほかの班へ移すか解雇してしまおう。

スタッフ編成のルール

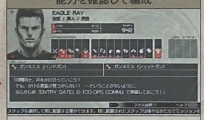
- マザーベースに収容できるスタッフは最大350人
- 実戦部隊、研究開発班、糧食班、医療班、諜報班の5つの班にスタッフを配属できる
- 実戦部隊は100人、それ以外の班は50人までスタッフを配属できる
- 350人を超えた場合、ユニークキャラクター以外のスタッフを解雇して人数調整する必要がある

スタッフ編成の流れ

スタッフを獲得

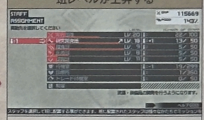
ミッションで敵兵や捕虜を回収したり、リクルートで志願兵を募集してスタッフを獲得していく。

能力を確認して編成



獲得したスタッフの能力を確認し、もっとも適性の高い班や、所持しているスキルが効果を発揮できる班に配属。

班レベルが上昇する



スタッフ能力の合計が一定値になると班レベルが上昇。これでさまざまな機能が追加されていく。

配属したスタッフの能力に応じて班レベルがアップ

5つの班にはどの程度機能が強化されているかの目安になる班レベルがあり、班レベルは配属したスタッフの、対応するスタッフ能力の合計値によって決まる。たとえば、糧食班に配属したスタッフの糧食班能力の合計値が17080だった場合、班レベルは4Oになるといった具合だ。対応するスタッフ能力のみが合計されるので、実戦班能力がランクS、それ以外の能力がランクBのスタッフを糧食班に配属しても、ランクBとして扱われてしまう。また、編成でスタッフを入れ替えるとレベルが下がってしまうこともある。班レベルが上がるとさまざまな恩恵があるため、スタッフは最大限に力を発揮できる班へ配属させたい。

能力ランクによるスタッフ能力の目安

能力ランク	実戦部隊	実戦部隊以外
S	1250	1000
A	1000~1249	800~999
B	750~999	600~799
C	500~749	400~599
D	250~499	200~399
E	0~249	0~199

班レベル上昇に必要なスタッフ能力値の合計

レベル	必要班能力合計値		レベル	必要班能力合計値	
	実戦部隊	実戦部隊以外		実戦部隊	実戦部隊以外
10	3474	2895	60	61648	26880
20	11408	7280	70	74208	31780
30	23968	12180	80	86768	36680
40	36528	17080	90	99328	41580
50	49088	21980	99	110632	45990

【実戦部隊】 アイテム開発に必要なGMPを獲得できる

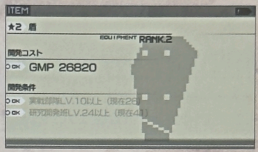
初期から設立済み

実戦部隊にスタッフを配属する主な目的は、武器やアイテムの開発時に使用するGMPの増加にある。GMPの所持量は、実戦部隊に配属したスタッフのGMP+の合計で決まり、開発で一時的に消費する以外の増減はない。GMP+は前述したようにスタッフの成長によって増加するため、積極的にミッションへ出撃したり、OUTER OPSで戦場へ派遣すれば、所持量を増やすことが可能だ。

また、ここへ配属させるスタッフは実戦部隊能力が高いことはもちろん、ミッションへ出撃させるつもりならSWATやプロレスマニアといった、敵との戦闘に役立つスキルを持った者がいいだろう。

班の特徴

- 実戦部隊に配属したスタッフのGMP+の合計が現在の所持GMPになる
- 配属したスタッフでミッション、OUTER OPSに出撃することが可能
- 配属したスタッフのライフ、気力、GMP+が成長する
- 班レベルの上昇で一部の装備品が開発できるようになる



ダンボール戦車や盾などの開発には、実戦部隊の班レベルが一定以上必要になる。

【研究開発班】 アイテム開発の大部分を担う重要な班

初期から設立済み

研究開発班は、武器やアイテムの開発にかかわる重要な班だ。すべての武器やアイテムを開発するには、研究開発班のレベルが一定以上でなければならない。威力の高い武器や、効果の高いアイテムを開発すればミッションの攻略が大幅に楽になるため、優先的にスタッフを配属して班レベルを上げていきたい。その際、ガンスミスのスキルを持つスタッフを配属しておけばGMPの節約になると覚えておこう。なお、開発についての詳しい解説はP.087で行なっているので、そちらも参考にしてほしい。

班の特徴

- すべての武器やアイテムを開発するのに、一定の班レベルが必要になる
- 班レベル上昇で武器やアイテムの開発速度が上昇
- ヒューイとストレンジラブを配属することで、メタルギアZEKE（P.092）の開発が可能になる

捕虜には研究開発班能力の高い者が多い。必ずフルトン回収しておこう。

【糧食班】 士気を上昇させてスタッフ能力の底上げができる

MOO3 クリア後に設立

スタッフの士気を毎ターン上昇させるのに必要なFOODを増加させるのが糧食班だ。FOODはマザーベース全体のスタッフの人数が増えるほど減少してしまうが、糧食班にスタッフを配属すれば増加していく。FOODが99%以下だと毎ターン士気が減少してしまうので、常に100%以上を保てるように適宜スタッフを配属しておこう。

班の特徴

- 配属したスタッフの糧食班能力に応じてFOODの量が上昇する
- FOODが多いほど士気が上昇する
- 班レベルが一定以上になると、ライフや気力を回復するアイテムが開発できるようになる

士気が下がり始めると警告文が表れる。急いで糧食班にスタッフを配属しよう。

バスを配属すると、スキルによって全スタッフの士気を一気に上昇させられる。

【医療班】 バッドステータスの治療速度にかかわる

MOD04 クリア後に設立

医療班の班レベルが高ければ高いほど、P.083で紹介したバッドステータスの治療速度が早くなる。また、武器ランク（P.087）が高いMk.22などの麻酔銃を開発するには、医療班の班レベルが一定以上でなければならない。敵兵をキルせず進むのに必須の武器なので、クリアランクSをめざすプレイヤーは早めに班レベルを上げておこう。

班の特徴

- 班レベルが上昇するほどスタッフがバッドステータスにかかりにくくなり、診療所に配置したときの治療速度が上昇する
- 班レベルが上昇するほど心臓マッサージの必要連打回数が減少し、ライフの回復量が増加する
- 班レベルが一定以上になると、麻酔弾を使用する武器が開発できるようになる

【諜報班】 支援能力の強化でミッション攻略が楽になる

MOD05 クリア後に設立

諜報班の班レベルが上昇すると、支援ランクが上昇していく。支援ランクは「DATABASE」から確認可能で、上昇すれば支援要請や攻撃要請を行なったときの支援内容が強化される。

支援ランクごとの支援内容は下表のとおりで、支援ランクAなら支援要請を行なったとき4種類の補給物資が届き、ライフ回復アイテムなら数が2個、気力回復アイテムなら3個、弾薬なら装弾数×8個、サブ武器なら8個が入っていることになる。

そのほか、この班のレベルはレーダーなどの開発条件にかかわるのだが、特に注目したいのがアナライザーだ。この装備のRANK.5を作成すればメニューウィンドウに敵情報が追加され、AI兵器のライフ量や、大型兵器の随伴歩兵の総数がわかるようになる。

班の特徴

- 班レベルの上昇にあわせて支援ランクが上昇し、支援内容が強化される
- 捕虜の有無や、敵兵の人数とスタッフランクを出撃前に確認できるようになる（スタッフランクが支援ランク以下の敵兵のみ）
- 班レベルが一定以上になると、麻酔弾を使用する武器やレーダーなどが開発できるようになる

補給物資のアイテム内容

アイテムカテゴリ	内容
弾薬・サブ武器	携行した武器の弾薬、グレネード、スタングレネード、チャフグレネード、睡眠ガスグレネード、空弾倉、C4爆弾、クレイモア地雷、対戦車地雷、空中機雷、デコイ、フルトン回収システム ※1
ライフ回復アイテム	レーション、ボンカレー
気力回復アイテム	マテ茶、ペプシネックス、マウンテンデュー

※1……本来は装備品だが、補給時のカテゴリは弾薬・サブ武器。

支援ランクごとの必要諜報班レベルと支援内容

支援ランク	必要諜報班レベル	補給物資				支援攻撃	
		量	弾薬 ※2 サブ武器数	ライフ回復アイテム数	気力回復アイテム数	回数	範囲
S	99	最大4個	×10	×2	×3	7発	半径10m
A	79~98	最大4個	×8	×2	×3	7発	半径8m
B	59~78	最大3個	×6	×1	×2	6発	半径6m
C	39~58	最大3個	×5	×1	×2	5発	半径4m
D	19~38	最大3個	×4	×1	×1	4発	半径2m
E	0~18	最大3個	×3	×1	×1	3発	半径1m

※2……弾薬は「装弾数×数値」の個数が送られてくる。

【その他の施設】4つの施設は必要に応じて利用

5つの班以外にも、スタッフを配置できる施設が4種類ある。それぞれの機能は右表のようになっており、待機室のスタッフは「AUTO ASSIGN」を選ぶことで、もっともスタッフ能力が高い班に自動的に配属させられる。また、各施設に配属できる人数に制限はないが、マザーベース全体の制限である350人以上は配属させることができない。とはいえ、いずれの施設もスタッフ能力が人ダになってしまうので、一時的に利用するものとして考えよう。

班以外の施設

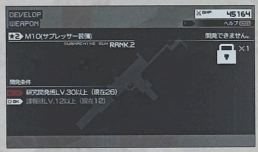
施設名（設立タイミング）		機能
	待機室（初期から）	一時的な待機室。仲間になったばかりのスタッフはここで待機する
	診療所（MOD04クリア後）	バッドステータスに陥ったスタッフを治療する。詳細はP.083を参照
	営倉（初期から）	敵対心の高い兵士が自動的に配置される。詳細はP.083を参照
	トレード待機室（MOD07クリア後）	トレードしたいスタッフを配置する待機室。トレードについてはP.076を参照

武器やアイテムの開発

武器やアイテムの開発はマザーベースのもっとも重要な役割の1つ。
開発のための手順をしっかりと把握しておけば、
効率的に武器やアイテムを作成できるようになるはずだ。

開発で強力な武器やアイテムを作成

マザーベースのメニューから「DEVELOP」を選ぶと、新しい武器やアイテムの開発ができる。ミッションが進むほど難易度も上がるため、強力な武器やアイテムを開発していこう。また、武器やアイテムにはそれぞれ1～5のランクがあり、同じものでもランクが高いほど威力や回復量が上昇する。このランクを上げる方法も開発しかないのだ。



開発するのに必要な条件を満たしていない項目は、NGと赤く表示される。

どの武器やアイテムでも、開発するのに特定の班レベルが一定以上必要だったり、特定のスキルを持つスタッフが必要だったりといった開発条件がある。条件は開発選択時に確認できるので、能力の高いスタッフを集めるなどして条件を満たそう。なお、ランクの高いものほど大量のGMPが必要なので、なるべくGMP+の高いスタッフを実戦部隊に配置したい。

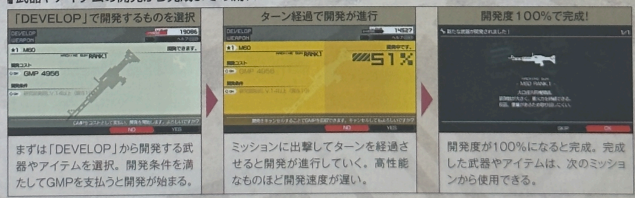
ランク上昇による性能変化の例

武器	■ 威力、サプレッサーの耐久度などが上昇 ■ 使用する弾薬（P.504）が変化 ■ レーザーサイトやグレネードなどのオプションを装備
アイテム	■ 回復量や最大数、バッテリーの容量が増加 ■ フルトン回収で敵兵がアイテムを落とすなどの機能追加

武器やアイテム開発の流れを知ろう

武器やアイテムの開発にはいくつかの手順が必要なうえ、開発条件を満たせばすぐに新しい武器などが使えるようになるわけではない。下で示したように、開発条件を満たしてGMPを支払い、開発度が100%になるまでターンを進める必要があるのだ。詳細は次ページ以降で紹介しているが、アイテムや武器のランクが高いものほど開発条件や支払うGMP、完成するまでに必要なターン数が多くなる。なお、一度に複数の武器やアイテムを開発することも可能で、開発の速度が遅くなるなどのデメリットはない。必要なGMPが確保できているならば、できる限り多くの武器やアイテムを同時に開発すると効率的だ。

武器やアイテムの開発から完成までの流れ



まずは「DEVELOP」から開発する武器やアイテムを選択。開発条件を満たしてGMPを支払うと開発が始まる。

ミッションに出撃してターンを経過させると開発が進行していく。高性能なものほど開発速度が遅い。

開発度が100%になると完成。完成した武器やアイテムは、次のミッションから使用できる。

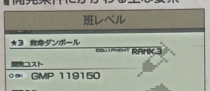
武器やアイテムには開発条件がある

前述のとおり、武器やアイテムの開発には開発条件を満たす必要がある。条件はそれぞれ異なるが、主には以下の3種類。特に注意したいのが班レベルで、研究開発班はすべての武器、アイテムの開発にかかわっているのだ。

このほか、一部のものは特定のスキルを持つスタッフを決められた班に配属しておいたり、事前に別の武器やアイテムを作っておく必要があることも覚えておこう。たとえばレーション RANK.4を開発するには、あらかじめRANK.3のレーションを開発したうえで、四つ星コックのスキルを持つスタッフを糧食班に配置しておかなければならない。

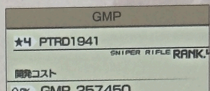
開発条件にかかわる主な要素

班レベル



すべての開発には研究開発班の班レベルが一定以上必要。加えてほかの班のレベルが必要なものも一部ある。

GMP



武器やアイテムごとに必要なGMPを支払う必要がある。アイテムランクが高いものほど必要量が多い。

設計図

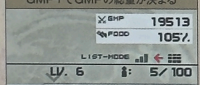
一部の武器やアイテムは、ミッションまたはOUTER OPSで設計図を入手しなければ開発できない。

GMPは開発終了後に返却される

開発を行なうとGMPが消費されるが、実はそれは一時的なもの。開発が終わって武器やアイテムが完成すると、そのとき消費したGMPはすべて返却される。そもそもGMPの量は実戦部隊に配属したスタッフのGMP+の総量になっており、スタッフの成長、バッドステータス、配属の変更などによって増減するが、基本的には開発以外で消費しない。つまり、現在の所持量以上にGMPが必要なものは絶対に開発できないので、人員を増やしたり、スタッフを成長させてGMPの所持量を増やしていこう。

GMPの消費と返却

GMP+でGMPの総量が決まる

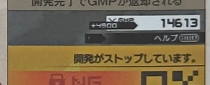


実戦部隊に所属するスタッフ全員のGMP+の合計値が、所持しているGMPの総量になる。

開発でGMPを一時的に消費

武器やアイテムを開発するとGMPが消費される。ただし、このとき消費するのは一時的なもの。

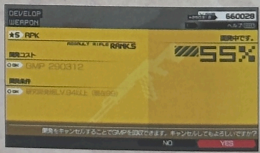
開発完了でGMPが返却される



開発が完了すると、消費したGMPがすべて返却される。下で解説している開発キャンセル時も同様だ。

開発の中断とキャンセル

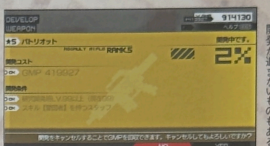
開発を行なっている際に研究開発班のスタッフを移動させるなどして、必要な条件を満たせなくなると、その時点で開発が中断されてしまう。しかし、開発の進行度はキープされており、再度条件を満たせばその続きから開発を進められる。また、意図的に開発をキャンセルしてGMPを返却してもらうこともできるが、その場合は進行度が0%に戻ってしまう。



開発画面で開発中の武器やアイテムを選択すると、開発をキャンセルできる。

開発速度は班レベルで上昇

武器やアイテムの開発を開始してから完成するまでにかかるターンには、武器やアイテムごとに決まっている基本開発速度が関係する。基本開発速度は1ターンあたりに増加する開発進行度（ゲーム中は%で表示）を示し、高いほど完成までのターン数が短くなるのだ。また、開発条件に関係する班のレベルも開発速度に影響し、これが高いほど開発が早まる。



武器やアイテムによっては、1ターンでわずか数%しか開発が進まないものもある。

1ターンごとの開発速度

開発速度（%）＝ ❶基本開発速度 ＋ ❷{（開発に必要な班の現在のレベル÷開発に必要な班レベル－1）×100}

❶アイテムや武器ごとに設定された開発速度。ゲーム中では確認できないため、file 6「DATA」（P.451）を参照。。
❷複数の班のレベルが必要な場合は平均を求める。また、小数点以下は切り捨てる。

開発速度の実例

M16A1 RANK.3の場合

開発条件と基本開発速度

- 研究開発班レベル＝50
- 諜報班レベル＝30
- 基本開発速度＝12

研究開発班のレベルが55、諜報班が30の場合

開発速度＝12+{(55÷50−1)×100+(30÷30−1)×100}÷2=12+(10+0)÷2=17

↓

開発速度は1ターンにつき17%になるため、完成するまで6ターンかかる。

研究開発班のレベルが60、諜報班が40の場合

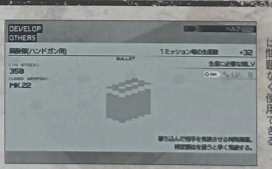
開発速度＝12+{(60÷50−1)×100+(40÷30−1)×100}÷2=12+(20+33)÷2=39

↓

開発速度は1ターンにつき39%になるため、完成するまで3ターンかかる。

アイテムと弾薬の補充

回復アイテム、一部の装備品、設置武器、投擲武器、弾薬は使うと数が減っていき、マザーベースに備蓄されているものがなくなるとミッションで使えなくなってしまう。とはいえ、備蓄は毎ターン補充されていくので、そうそう使えなくなることはないはずだ。ただし、開発に必要な班のレベルが1つでも満たされていないと、補充がストップしてしまうので気をつけよう。



弾薬数に余裕があるなら、補充が止まってもしばらくは問題なく使用できる。

1ターンごとのアイテム補充数

アイテム補充数＝ ❶基本補充数 × ❷（生産に必要な班の現在のレベル ÷ 生産に必要な班レベル）

❶アイテムや武器ごとに設定された補充数。それぞれの補充数はfile 6「DATA」（P.462）を参照。
❷複数の班のレベルが必要な場合は平均を求める。また、小数点以下は切り捨てる。

OUTER OPSで報酬をゲット

OUTER OPSで戦場に傭兵を送り、勝利すれば報酬を得られる。
通常のミッションとは異なる戦闘のルールを知り、
適切なメンバーを戦場に派遣できれば勝利は目前だ。

スタッフを傭兵派遣して報酬を得る

実戦部隊に配属したスタッフや鹵獲した兵器を戦場に派遣して戦わせるOUTER OPS。この戦闘に勝利すれば、アイテムや設計図などの報酬を得られるのだ。報酬にはOUTER OPSでしか入手できないものもあるので、積極的に部隊を派遣しよう。ただし、戦闘で倒されてしまったスタッフはパッドステータスにかかったり、最悪の場合死亡してしまう。

死亡はかなりの痛手。能力の高いスタッフを派遣し、倒されないようにしたい。

OUTER OPS の流れ

1 ミッションの選択とチーム編成のルール

まずは部隊を派遣したいミッションを選ぶ。ミッションには難易度があり、難易度が高いほど敵が強力だ。ミッションを選んだあとは、派遣するチームを作成する。チームには実戦部隊のスタッフ、鹵獲した大型兵器、メタルギアZEKEを合計8体まで編成可能。また、チームは最大で8組まで作成でき、それぞれ別のミッションへ同時に派遣できる。

画面右側が前列、左側が後列で敵兵は逆。前列は攻撃を受けやすい。

2 戦闘の流れ

OUTER OPSの戦闘はシミュレーション形式で自動的に行なわれ、行動速度の早い敵や味方から攻撃して相手にダメージを与えていく。行動速度は装備している武器の重量が軽いものほど速く、兵士は気力が高い者ほどさらに速くなる。装備の重量はP.527を参照してほしい。なお、攻撃対象は基本的にランダムで選ばれるが、後列より前列の方が狙われやすく、スナイパーライフルやミサイルでの攻撃のみ後列を優先的に狙う。そうして攻撃を受けて、ライフルが0になった兵士や兵器は行動不能になり、先に部隊が全滅した方が敗北となるのだ。なお、戦闘中プレイヤーはいっさい操作する必要がない。

3 戦闘の結果と報酬

傭兵派遣して1ターンが経過すると戦闘結果を確認でき、勝利していると報酬を得られる。このとき行動不能になったスタッフは、負傷やPTSDに陥るか、死亡する。それぞれの確率は6：2：2だ。同様に大型兵器が行動不能になると廃棄、メタルギアZEKEだとパーツが破壊されてしまう。なるべく行動不能にならないよう、実力に見合った戦場に派遣しよう。

大型兵器とZEKEのライフは、チームから外さないと回復しない。

スタッフと兵器の能力

OUTER OPSに派遣したときのスタッフの能力は右表のとおり。ライフと防御力はスタッフの能力で決まり、それ以外は後述の使用する武器によって決まる。また、ミッションで歯獲した大型兵器の能力は「DEVELOP」の「MECHA」から確認可能で、それぞれの見方は下表のようになっている。

スタッフの能力

能力	内容
ライフ	ダメージを受けると減少し、0になると行動不能
防御力	高いほど受けるダメージ量が減少
攻撃の威力	高いほど与えるダメージが増加
攻撃回数	高いと一度の攻撃で複数回攻撃する
命中率	高いほど攻撃を当てやすい
武器の重量	低いほど行動順が早くなる

味方兵器の能力の見方

1 名前
兵器の名前。

2 武器
兵器に装備されている武器。

3 スペック
兵器の能力。各アイコンの意味は以下のとおり。

- 攻撃力……高いほど与えるダメージが増す。
- 攻撃回数……多いほど一度の攻撃で複数回攻撃。
- 命中性能……高いほど攻撃を当てやすい。
- 防御力……高いほど受けるダメージが減少する。
- 回避力……高いほど敵の攻撃を避けやすい。
- 行動回数……高いほど行動順が速くなり、攻撃回数の多い武器を使い切りやすくなる。

4 LIFE
兵器の残りライフ。

スタッフが使用する武器は兵種で決まる

スタッフの武器は1兵種につき2種類あり、どちらかをランダムで使用する。各兵種の使う武器は右と下の表で示しており、同セット内の武器は左側にあるものほど優先的に選ばれ、攻撃力も高くなっている。各武器の性能はP.527で確認してほしい。

兵種ごとの使用武器セット

名称	武器1	武器2
コマンド兵、エリートコマンド兵	セット1	セット4
ゲリラ兵、コマンダー	セット2	セット4
一級射手、偵察兵、諜報員	セット3	セット5
上記以外の兵種	セット2	セット5

各セットに該当する武器

セット	使用する武器（左側が優先される）					
セット1	カンピストル RANK.4	M1928A1 RANK.1	Uz61 RANK.2	M10 RANK.1	M16A1 RANK.1	—
セット2	WA2000 RANK3	AK47 RANK.1	M10 RANK.1	FAL RANK.2	M16A1 RANK.1	—
セット3	M134ガトリング機関銃 RANK.5	M63A1 RANK.3	PKM RANK.1	MG3 RANK.2	M60 RANK.1	M16A1 RANK.1
セット4	M47 RANK.5	カールグスタフM2 RANK.2	FIM-43 RANK.3	RPG2 RANK.1	M72 RANK.1	—
セット5	グレネード RANK.5	グレネード RANK.4	グレネード RANK.3	グレネード RANK.2	グレネード RANK.1	—

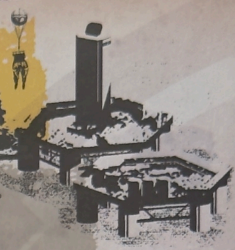
戦闘後の報酬で獲得できるもの

戦闘に勝利したとき獲得できる報酬は右の4種類で、いずれも派遣したミッションによって報酬の内容が決まっている。なかでも、ユニフォームと設計図は難易度の高いミッションほど強力なものが獲得可能で、OUTER OPSでしか入手できないものも多い。しかし、獲得できる確率は非常に低く、15%程度しかないものもある。同じミッションに何度でも挑戦できるので、獲得できるまで根気強く挑戦しよう。

報酬の一覧

種類	確率や内容
弾薬、アイテム	ミッションごとに決まった弾薬や、ダンボール戦車などを必ず1種類入手
ユニフォーム、設計図	一定確率で入手。ミッションごとに入手できるものと確率が決まっている
志願兵	一定確率で1～5人が加入。ミッションごとに加入するスタッフの兵種、スタッフランクが決まっている

メタルギアZEKEを作ろう



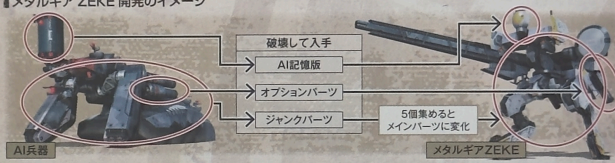
AI兵器を倒すと手に入るパーツから開発するメタルギアZEKE。
その完成までの道のりは決して短いものではないが、
完成した暁には強力な味方として活躍してくれるのだ。

マザーベースで開発できる強力な兵器

M010「対ピューパ戦」後、MSFに加入するヒューイを研究開発班に配属させると、メタルギアZEKEの開発が始められる。ZEKEを完成させるには、ピューパやクリサリスなどのAI兵器を倒すと手に入る各種パーツを集めなくてはならない。同様に手に入るAI記憶板を集めれば、その性能が強化されていくのだ。

ZEKEが完成するとOUTER OPSに強力な味方として派遣できるほか、M033とE120で敵として対戦することも可能。つまり、物語本編を最後まで進めるには、このZEKEを完成させることが必須となるのだ。

メタルギア ZEKE 開発のイメージ



メタルギアZEKE開発には複数の条件がある

メタルギアZEKEの完成に必要なのは、メインパーツ4種類と、レールガンというオプションパーツの計5つのパーツ。そのほか、大前提としてZEKEの本体を開発するヒューイと、搭載するAIを開発するストレンジラブの2人を研究開発班に配属しておかなければならない。前者はMAIN OPSの第一章終了時(P.158)、後者は第四章終了後(P.228)に加入する。

もっとも手間なのがメインパーツ集め。下記を参照に効率よく集めていこう。

ジャンクパーツからメインパーツを作成

AI兵器を撃破するとWALK、POWER、FOOT、HEADという4種のジャンクパーツを得られることがある。同じ種類のものを5つ集めると対応したメインパーツができあがり、4種のメインパーツを1つずつ集めればZEKEの本体が完成するのだ。なお、各AI兵器にはジャンクパーツと対応した部位があり、ダメージを与えた部位のパーツは入手確率が下がる。

レールガンを装備する

前述した4種のメインパーツに加え、オプションパーツのレールガンを装備すればメタルギアZEKEは完成する。レールガンはM015でクリサリス、もしくはE114でクリサリス弐型を撃破すると一定確率で獲得できるものだ。その際、レールガンヘダメージを与えるほど獲得できる確率が下がっていくので、なるべくレールガンを攻撃せずに撃破しよう。

パーツの組み合わせでメタルギアZEKEの性能が決まる

完成したメタルギアZEKEの性能は、ミッションのときとOUTER OPSのときで決まり方が少し違うが、どちらもHEAD PARTSとFOOT PARTSの組み合わせが影響してくる。特に次ページで紹介している特殊なパーツを装備すると、大きく性能が変わってくるのだ。ちなみに、OUTER OPSで受けたダメージは、ミッションで戦う際のライフに反映する。つまり、OUTER OPSでダメージを受けるほど、ミッションで倒しやすくなるということ。逆に、ミッションで与えたダメージがOUTER OPSに影響することはない。

メタルギアZEKEの各パーツの残りライフは、メニューの「METAL GEAR」にある「PARTS CUSTOMIZE」で確認できる。

ミッションでの性能（詳細は P.256 と P.430）

性能	決まり方
ライフ	AI記憶板の組所持数によって基本値が決まり、そこに装備中の全パーツのライフが加算される ※1
攻撃の種類	装備しているHEAD PARTSとFOOT PARTS、オプションパーツで決まる

※1……M033での基本値はAI記憶板の数に関係なく固定。

OUTER OPS での性能（詳細は P.522）

性能	決まり方
ライフ、防御力、攻撃の種類や威力、命中率、行動回数	いずれもHEAD PARTSとFOOT PARTSの組み合わせによって決まり、AI記憶板を集めるほど強化されていく

オプションパーツとAI記憶板でメタルギアZEKEが強化される

AI兵器を撃破すると獲得できるオプションパーツやAI記憶板を集めると、メタルギアZEKEの性能が強化される。オプションパーツは先に紹介したレールガンを含む4種類があり、装備すると M033 や E120 で戦う際やOUTER OPSでの攻撃方法が追加されたり、防御力が上昇したりするのだ。各オプションパーツを獲得できるAI兵器と入手確率は下記のとおりだが、そのパーツ自体にダメージを与えるほど入手確率が下がり、破壊すると絶対に入手できなくなる。

一方のAI記憶板には右の4種類があり、それぞれ一定枚数集めると各種性能のレベルが上昇し、E120 で戦うZEKEやOUTER OPSでの性能が強化される。なお、AI記憶板には型番があり同一のものは入手できず、各AI兵器ごとに抜き取れる型番も決まっているので、何度もミッションへ出撃して集めよう。

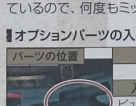
AI 記憶板の種類と上昇する能力

記憶板の種類	上昇する能力
M Mobility	運動性能に影響。レベルが上がるほど動きが機敏になっていく
S Sence	索敵性能に影響。レベルが上がると攻撃の狙いがより正確になっていく
A Attack	攻撃性能に影響。レベルが上がると各種攻撃の威力や連射性能、爆発範囲などが上昇する
C Control	自立性能に影響。レベルが上がると攻撃前後の隙が小さくなり、もたつきがなくなる

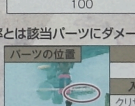
AI 記憶板の所持枚数と各種性能のレベル

記憶板の所持枚数	
0~15	レベル1
16~35	レベル2
36~65	レベル3
66~99	レベル4
100	レベル5

オプションパーツの入手方法と装備効果（基本入手確率とは該当パーツにダメージを与えていないときの確率）



パーツの位置	オプションパーツ名
	ジェットパック
入手可能AI兵器（基本入手確率）	ビューバ（40%）、ビューバ弐型（20%）
装備効果	ブーストダッシュを使うようになる



パーツの位置	オプションパーツ名
	レールガン
入手可能AI兵器（基本入手確率）	クリサリス（80%）、クリサリス弐型（40%）
装備効果	レールガンを使うようになる

パーツの位置	オプションパーツ名
	レドーム
入手可能AI兵器（基本入手確率）	クリサリス（40%）、クリサリス弐型（80%）
装備効果	チャフグレネードが無効になる ※2

パーツの位置	オプションパーツ名
	アーマー
入手可能AI兵器（基本入手確率）	コクーン（10%）、コクーン弐型（20%）
装備効果	ダメージが減る

※2……ダメージを与えて破壊すると有効になる。

強化されたAI兵器から入手できる特殊なメインパーツ

MAIN OPSの第四章終了後(P.228)に出現するEXTRA OPSのなかに、強化されたAI兵器と戦うものがある。これらを倒した際、低確率だが各AI兵器のHEAD PARTSや、ピースウォーカーのFOOT PARTSを獲得できるのだ。ただし、前述のオプションパーツ同様に、各AI兵器のヘッドパーツやフットパーツを攻撃すると、入手確率が下がってしまう。

いずれも装備するとミッションでメタルギアZEKEと戦う際の攻撃方法や耐久力、OUTER OPSでの防御力やライフ、攻撃方法などが変化する。ミッションでの変化はP.256とP.430を、OUTER OPSでのは変化はP.518を参照してほしい。

入手可能な特殊パーツの一覧

▶HEAD PARTS

入手可能AI兵器	ビューバ改
基本入手確率	14%

入手可能AI兵器	コクーン改
基本入手確率	33%

入手可能AI兵器	クリサリス改
基本入手確率	20%

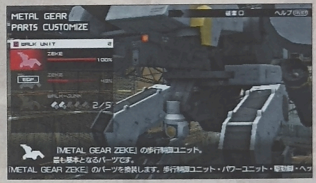
入手可能AI兵器	ピースウォーカー改
基本入手確率	10%

▶FOOT PARTS

入手可能AI兵器	ピースウォーカー弐型/ピースウォーカー改
基本入手確率	5%/10%

各パーツの破棄とストック

メタルギアZEKEにはそれぞれのメインパーツ、オプションパーツごとにライフがあり、OUTER OPSでダメージを受けるとこのライフが均等に減っていく。ライフが0になったパーツは破棄されてしまうが、チームからZEKEを外しておけば、ターンごとにライフは回復していく。また、破棄されてしまった場合、パーツのストックがあれば、それを着けて再度出撃できるのだ。ストックはHEAD PARTSなら5個、それ以外のパーツは3個まで可能。ストックがいっぱいになったパーツは、AI兵器を倒しても入手できなくなる。



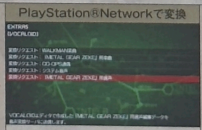
ストック数の確認や付け替えは、パーツカスタマイズ画面で行なうことが可能。ダメージを受けたパーツがあれば、ストックと交換しよう。

カラーリングと音声の設定

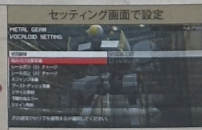
性能には影響しないが、メタルギアZEKEのカラーリングとEXTRA OPSで出す音声を変更することができる。カラーリングは本体の色と、ラインの色の2色を設定できるので、自分好みの見た目に変更するといい。音声はタイトルメニューの「EXTRAS」から、「VOCALOIDエディタ」を選ぶと作成できる。音声の作成方法はP.070を参照してほしい。なお、作成した音声を使用するには、PlayStation®Networkに接続して音声データに変換して、メモリースティック™にダウンロードする必要がある。

VOCALOID の設定方法

まずは設定したい音声を作成する。セリフやピッチを入力しよう。



作成した音声はネットワークへ接続し、音声データに変換する。



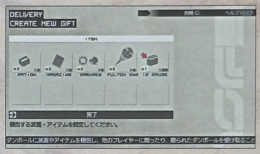
音声データはセッティング画面から設定することが可能だ。

DELIVERYでアイテムを交換

CO-OPSやVERSUS OPSを行なった相手には、ワイヤレス通信機能を介して武器やアイテムを送れる。プレイヤー同士の交流を深めるのに、ぜひ活用してほしい。

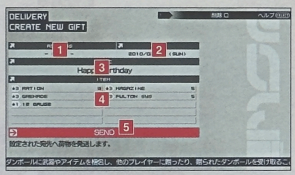
ダンボールの作り方

マザーベース画面から「DELIVERY」を選ぶと、ダンボールに自分が所持する弾薬や一部の武器を詰め、ほかのプレイヤーに送受信できる。ダンボールは「CREATE NEW GIFT」から作成でき、作成後に送信待ち状態のダンボールは「SENDBOX」で確認可能だ。なお、ほかのプレイヤーからダンボールが送られてきたときは、「INBOX」を選ぶと開封できる。



武器やアイテムはミッション中の最大所持数、弾薬は99個まで詰められる。

ダンボール作成画面の見方



1 アドレス
アイテムを送る相手。CO-OPSやVERSUS OPSをしたことのある相手、もしくはアイテムを送られたことのある相手を選択可能。「- FREE -」を選んだ場合は、次に一緒にプレイした不特定の相手にアイテムを送れる。

2 送信日
アイテムが送られる日付。1年先まで設定可能で、設定した日付になると相手にアイテムが届く。

3 ミュージック
ダンボールを開封したときに流れる音楽。お祝いや励ましなど、8種類のなかから1つを選べる。

4 送信アイテム
送りたいアイテムを10種類まで選択可能。送れるアイテムは設置武器、投擲武器、弾薬、レーションやフルトン回収システムなどのアイテムのみ。

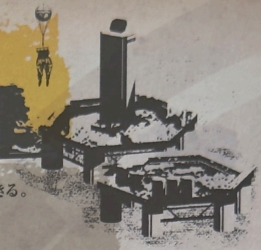
5 SEND
最後に選択すると、ダンボールが送信待ち状態になり、次にワイヤレス通信を行なうと送信される。作成したダンボールは、「SENDBOX」で確認可能。

ダンボールが送られるタイミング

ダンボールは、CO-OPSでミッションに出撃する、もしくは後述のVERSUS OPSで対戦したあとに相手へ送られる。ただし、実際に相手へ届くのは、ダンボールを作成する際に設定した日付になってからだ。その際、PSP本体の日付設定を間違っていると相手に正しく届かないこともあるので、送信する前に必ず日付の設定を確認しておこう。

ダンボールが送られてきたときは、通信終了後にマザーベースへ戻ると告知される。

VERSUS OPSに挑戦



ワイヤレス通信機能を介して、ほかのプレイヤーと対戦ができる。
ここで紹介する対戦のルールやステージの構造を覚えたら、
腕試しにチャレンジしてみよう。

対戦プレイの特徴とルール

VERSUS OPSには4つのゲームモードがあり、それぞれ勝利条件などのルールが異なる。プレイする前に、以下で紹介している各ルールを把握しよう。なお、デスマッチ以外ではCO-OPSと同様にスネーク・インや心臓マッサージなどのアクションが可能だ。

加えて覚えておきたいのが、携行数や武器の性能が通常のミッションと大きく異なることだ。右表にミッションとの違いをまとめたので確認しておこう。ちなみに、各ユニフォームのカムフラ率は通常のミッションと同じだが、総合的なカムフラ率が高くなるとプレイヤーの姿が半透明になり、見つかりにくくなるのだ。

VERSUS OPS の特徴

項目	内容
携行数	メイン武器、サブ武器、アイテムの携行数が2種類ずつになる。さらに、レーダー、回復アイテム、無限バンダナは携行不可
レーダー	常にサラウンドインジケーター装備時と同じマップが画面右上に表示される
CQC	拘束、CQCぴたーんができなくなる。直投げは可能でダメージが2000に固定。ただし、スキルによるダメージ上昇効果は有効
武器	一部の武器の威力、弾数が増減。ホールドアップ不可
照準の補正	照準が頭や腕に近づいても自動で補正されなくなる。AUTO AIMは有効
言霊効果	CO-OPS通信の言霊効果が発生しない

デスマッチ

唯一の個人戦で、ほかのプレイヤーは全員敵だ。敵を倒すとチケットというポイントが奪え、制限時間までに一番チケットを持つプレイヤーの勝利。なお、1位のプレイヤーの頭上にはケツァールが表示され、そのプレイヤーを倒すとよりチケットを奪える。

チームデスマッチ

2チームに分かれて戦うチーム戦で、倒されると所属チームのチケットが減少していく。また、敵をフルトン回収できれば自チームのチケットが+1される。相手チームのチケットを0にするか、制限時間終了時により多くチケットを持つチームの勝利だ。

拠点制圧ミッション

本拠地を防衛しながら、エリア上の3ヵ所の拠点を奪い合うチーム戦。一定時間拠点の内部に留まればそこを制圧でき、すべての拠点を制圧するか、相手の本拠地を制圧すれば勝利となる。制限時間が過ぎた場合は、制圧した拠点の多いチームの勝利だ。

拠点に入るとゲージがたまっていき、たまりきると制圧。複数で入るとたまりやすい。

キャプチャーミッション

エリア内に1体だけ配置されたケツァールを奪い合う。ケツァールに触れると拾うことができ、それを自チームの陣地まで運んで一定時間守れば勝利だ。ケツァールを所持中に無力化かダウンさせられるとその場に落としてしまうので、味方に守ってもらおう。

ケツァールを自チームの陣地に運ぶと地面に置かれる。敵に奪われないよう守ろう。

対戦ステージは全16種類

VERSUS OPSの戦場となる対戦ステージは全部で16種類あり、特定のミッションをクリアすることで順次開放されていく。ミッション中で登場したエリアと同名のものもあるが、対戦用に障害物などが追加されており、スリルのある戦いが楽しめるのだ。以下で各ステージの拠点の位置や特徴的なポイントなどを紹介していくので、対戦に役立ててほしい。

ステージには複数のダンボールが置かれているので、ラブダンボールで偽装が可能だ。

ステージデータの見方

1 ステージ名
そのステージの名称。

2 開放条件
記載されたミッションをクリアするとVERSUS OPSの戦場として選べるようになる。

3 ステージ
ステージの形状。各アイコンの意味は以下のとおりで、チームはラウンドごとに逆になる。
■■……拠点制圧ミッションの本拠地。色はチームを示す
1 2 B……拠点制圧ミッションの拠点
□□……キャプチャーミッションの陣地。色はチームを示す
◉……キャプチャーミッションのケツァールの初期位置
A B……アドバイスしている箇所

4 アドバイス
対戦時に抑えておきたいポイントの解説。

ボスケ・デル・アルバ

開放条件：昼：初期から解放済み／夜：E021をクリア

複雑そうな見た目とは裏腹に直線的な細道が多く、待ち伏せや狙撃が有効。なかでもA地点は、遮蔽物に隠れながら中央部一帯を狙い撃てるのでオススメだ。左右の守りはクレイモア地雷などで対処するといい。

バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

開放条件：昼：M004をクリア／夜：E039をクリア

広大で見晴らしがいい地形。遮蔽物が少なく遠くまで弾が届くので、絶えず動き回って敵に的を絞らせないようにしよう。A地点は敵の目から逃れるには絶好の場所だが、出入りするところを狙撃やトラップで狙われやすい。

アルデア・ロス・デスピェルトス

開放条件　昼：M005をクリア／夜：E019をクリア

遮蔽物や曲がり角が多く、不意に敵と接触することが多いので、ハンドガンなどのCQCを使える武器が有利。細い通路を敵が通ることを期待してクレイモア地雷を設置したり、ミサイルの爆風で敵をあぶり出すのも手だ。

エル・カダルソ

開放条件　昼：M007をクリア／夜：E063をクリア

東西に延びる線路上に列車が設置されており、南北方向には射線が通りにくいが、東西方向には射線が通りやすい。また、列車の側面に付いているハシゴから屋根に上に登れば、下を見渡せるので有利だ。

リュイナス・デ・ショチケツァル

開放条件　昼：M013をクリア／夜：E015をクリア

地形が入り組んでいて接近戦になりやすいが、直線的な細道もあり、そうした場所での待ち伏せや狙撃も有効といえる。なかでもA地点とB地点は交差点なので、クレイモア地雷を設置するのにもってこいのポイントだ。

採掘場居住区

開放条件　昼：M016をクリア／夜：E034をクリア

建物と壁によって迷路のような地形になっているうえに、建物の屋根に登ることもできる。特にA地点は見晴らしがよく、身を隠す遮蔽物もあるという絶好の狙撃ポイントだ。地上を進む場合は屋根からの狙撃も警戒したい。

地下通路 B

開放条件 MO19 をクリア

2F

1F

2Fの床の大半は金網になっていて、床越しに撃ち合いができるため、真上や真下からの攻撃も警戒しなければならない。また、1Fの南側は崖に落ちると死亡となるが、エルードで隠れながら進むこともできる。

ソヴィエト・バトロール・ベース

開放条件 EO08 をクリア

2F

1F

遮蔽物やくぼみが多いために視界は悪いが、2Fからは1Fが丸見え。特に東の建物の2Fからは、グレネードやC4爆弾を使うことで敵に姿を見せずに1Fを攻撃できる。チーム戦でここを独占できればかなり有利だ。

サイロ・エントランス

開放条件 EO22 をクリア

1F

2F

B1F

遮蔽物と階層の多さが特徴。ここでの戦闘は、各階層をつなぐスロープに注目しよう。たとえば拠点制圧ミッションでは、拠点3に行くために必ずA地点を通るため、ここにクレイモア地雷を設置すれば敵が引っかかりやすい。

ビルボックス・パーガトリー

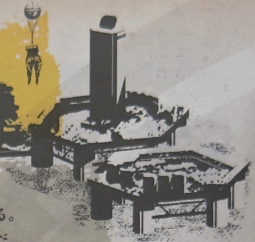
開放条件 EO42 をクリア

2F

1F

南北がほぼ線対称となっている地形。1Fは直線的で細い通路がメインで、待ち伏せや狙撃に適している。一方、2Fは開けているので、動き回りながら戦うのに向く。武器に応じてどちらか一方で戦うといい。

最強マザーベース計画



強力なスタッフの獲得法やOUTER OPSの攻略法など、
マザーベースの機能を最大限に活かすための方法を指南する。
これを身につければ、名実ともに最強の司令官になれるはずだ。

スタッフ集めがすべての基本

マザーベースの機能を活かしきるには、何よりもまずスタッフが重要だ。以下で紹介する方法を用いて効率よくスタッフを集め、マザーベースを強化すればミッション攻略がグッと楽になるはずだ。

ちなみに、各班の機能が最大に発揮される班レベル99しようとすると、能力の高いスタッフが多数必要になる。最終的には班のメンバーすべてを、スタッフランクAやSの者だけにすることをめざそう。

序盤は質より量を優先して各班を埋めよう

まずは各班のスタッフを制限人数まで集めることを最優先しよう。スタッフ能力が低くても人数が集まれば、ある程度の班レベルには達するからだ。メインミッションを進めていくなかで、敵兵や捕虜を回収していくのはもちろん、右で紹介しているような短時間でクリアできるミッションを繰り返して積極的に人数を増やしていきたい。人数がいっぱいになったあとは、能力の低いスタッフから順次解雇して、能力の高いスタッフに入れ替えていけばいい。

スタッフ獲得にオススメのミッション

ミッション	オススメ理由
E010「フルトン回収」	4人の敵兵を回収できる。エリアが狭く単純なため、1分程度でクリアできる
E011「フルトン回収」	4人の敵兵と1人の捕虜を回収できる。E010よりエリアは複雑だが捕虜の能力が高いため、班レベルを上げやすい
RECRUIT	アクセスポイントの数にもよるが1分で最大6人を獲得できる。電車やバスでの移動中などに行なうのがオススメだ

数が揃ったら能力が高いスタッフを獲得

各班の定員いっぱいまでスタッフを揃えたら、次はスタッフ能力の高い者の獲得をめざそう。ミッションに登場する敵兵や捕虜は、スタッフにしたときの能力がある程度決まっている。下表で紹介したミッションなら、高確率でスタッフ能力の高いスタッフを獲得できるので繰り返し挑戦してほしい。難易度の高いミッションばかりだが、スタッフ能力がSのスタッフも獲得可能。なかでもオススメしたいのがE049で、3人いる捕虜の能力がいずれも高い。難易度は高いものの、慣れれば5~6分でクリアできるだろう。

スタッフ能力の高い敵兵、捕虜が出現するミッション

高いスタッフ能力	ミッション	難易度	出現場所	兵士の種類
実戦部隊	難易度 [redacted] の敵兵器戦		ミッションごとに異なる	随伴歩兵
研究開発班	E049「完全ステルス」		AI兵器格納庫	捕虜
	E049「完全ステルス」		地下通路A	捕虜
糧食班	E046「完全ステルス」		カミーノ・デ・ラーバ／坂道	哨戒兵
医療班	E026「敵兵殲滅」		通用口	捕虜
諜報班	M005「チコ救出」		カミーノ・デ・ラーバ／三叉路 ※1	偵察兵
	M008「バリケード破壊」		カミーノ・デ・ラーバ／三叉路 ※1	偵察兵
	E049「完全ステルス」		地下通路B	捕虜

※1……崖の上にいるため、回収には種子島、カールグスタフM2（フルトン弾）、睡眠ガス地雷、のいずれかが必要。

英雄度を高めてスタッフランクの高いスタッフを獲得

英雄度が高まると、ミッションクリア後にスタッフランクの高い志願兵が現れるようになり、「RECRUIT」でも能力の高い者が現れやすくなる。英雄度が14501を超えると、「RECRUIT」で低確率だがスタッフランクSの志願兵が登場するようになるため、それを目標に英雄度を上昇させたい。そこで、以下にM001「発端／資材搬入施設調査」クリア後から挑戦可能なミッションで英雄度を14501以上にする方法をまとめた。同じミッションを繰り返す手間はかかるが、2時間程度あれば達成できるはずだ。

序盤で英雄度 14501 以上を達成する方法

E010「フルトン回収」に出撃

フルトン回収システムとMk.22の2種類のみを携行していく。ユニフォームは持っているならスニーキングスーツ、ない場合は野戦服を選択する。

↓

敵兵3人をホールドアップさせ、そのうちの2人をフルトン回収する

睡眠中の敵兵は撃っても起きないので、ヘッドショットの回数を稼ぐことができる。ヘッドショット・マスターRank A獲得後はこの手順を省く。

↓

残った1人にMk.22の弾数がなくなるまでヘッドショットしつづける

↓

敵兵をすべてフルトン回収してミッションクリア

勲章とミッションクリアの英雄度増加で、15000の英雄度を獲得できる。勲章と獲得英雄度は以下を参照。

▶ 獲得できる勲章と英雄度

勲章	英雄度
ステルス・マスター Rank B、C	計3000
ノーキル・マスター Rank C	500
ホールドアップ・マスター Rank C	1000
ノーリカバリー・マスター Rank C	500
ヘッドショット・マスター Rank A、B、C	計8000
フルトン回収・スペシャリスト Rank C	250
勲章コレクト・スペシャリスト Rank C	1000
ミッションクリア時の英雄度増加	計750~1000程度

上記の手順を50回繰り返すと、約15000の英雄度を獲得できる!

POINT CO-OPSでより効率的に敵兵を回収

P.067でも述べたように、CO-OPSでフルトン回収した敵兵や捕虜は、CO-OPSの参加者全員にスタッフとして加入する。もちろん、参加したプレイヤーがそれぞれフルトン回収システムや睡眠ガス地雷などを携行していけば、それだけ多くの敵兵や捕虜をフルトン回収できるというのもメリットだ。敵兵が多くて全員をフルトン回収するのが難しい大型兵器戦などには潜友と協力して挑み、大量のスタッフの獲得をめざそう。

CO-OPSでのスタッフ獲得にオススメのミッション

大型兵器戦で随伴歩兵を大量ゲット

大型兵器戦で登場する随伴歩兵は、CO-OPSの参加人数が増えるほど増加していく。ミッションによっては、一度で40人以上ものスタッフを獲得することも可能。参加人数による随伴歩兵の増加数はミッションによって異なる。

難易度が最大のミッションなら、2人でもこの人数の随伴歩兵が出現。

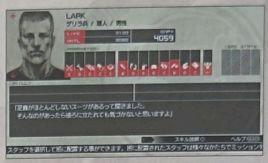
「RECRUIT」でもCO-OPSができる

「RECRUIT」で発生するミッションには、最大2人でのCO-OPSが可能だ。英雄度の高い潜友のミッションに参加すれば、早いうちからスタッフランクの高いスタッフを獲得できるので、ぜひCO-OPSさせてもらおう。

志願兵が多く出現したときは、左右に別れて素早く倒していこう。

スタッフの配属を一時的に変更する

獲得したスタッフを適性の高い班に配属することも、マザーベース強化のポイント。基本的にはそのスタッフがもっとも高い能力を持つ班に配属していけばいいが、ときには特定の班へ重点的にスタッフを配属した方が効果的な場合もある。特にスタッフが少ない序盤のうちは、一時的にレベルを上げたい班にスタッフを集めるテクニックが役立つだろう。



能力がまんべんなく高いスタッフは、一時的な強化要員として活用しやすい。

敵兵器との戦いの前に支援を強化

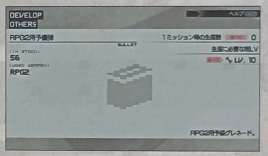
耐久力が高い大型兵器やAI兵器との戦いでは、どうしても武器が弾切れしてしまいがちで、補給支援に頼ることが多い。ミッションに出撃する前に、諜報班へ人員を集めて支援レベルを上昇させておけば、より多くの弾薬などを受け取れるようになるのだ。

FOOD不足を解消する

スタッフが少ないうちはFOODが不足しないように、適性が低いスタッフでもなるべく糧食班へ配属するようにしよう。FOODの量に応じて上昇する士気の能力上昇効果は恩恵が大きいので、FOODが絶対に100%を下回らないようにしたい。

必要な班レベルの足りない武器やアイテムを開発する

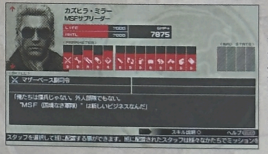
設計図を入手したものの、開発条件の班レベルを満たせず作成できないこともある。そういう場合は、必要なレベルが足りない班へ一時的に人員を集めることで班レベルを上昇させよう。そして、開発が済んだら元の班へ戻せばいいのだ。ただし、必要な班レベルが足りないと、弾薬やアイテムの補充が行なわれなくなってしまうので注意。



弾数やアイテムの数が十分なら、補充が止まってもしばらくは問題なく使える。

スキルとスタッフ能力は臨機応変に優先度を決める

所持しているスキルの効果が発揮される班と、一番スタッフ能力の高い班が異なるスタッフもいる。そんなときは、スタッフ能力を優先するといい。能力は恒常的に発揮されるが、スキルは効果の発揮される場面が限定的なので、その効果が欲しいときだけ班を移動させればいいのだ。ただし、ユニークキャラクターは下記の理由から、スキルを優先しよう。



ミラーの持つマザーベース副司令は、どの班に配属しても役立つ優秀なスキルだ。

スタッフ能力よりも優先したいユニークキャラクターのスキル

名称	効果	理由
FSLNコマンダンテ	アマンダのみ所持。実戦部隊に配属すると班内のゲリラ兵の戦闘能力が10%上昇する	戦闘能力が上昇すると実戦部隊能力もあわせて上昇するので、アマンダは必ず実戦部隊に配属しよう
マザーベース副司令	ミラーのみ所持。配属した班内のスタッフの士気が10%上昇する	一時的に能力を上げたい班があるときに適宜配属変更を行なっていこう
家庭料理	パスのみ所持。糧食班に配属すると全スタッフの士気が10%上昇する	士気が高まれば全能力値が上昇するので、必ず糧食班に配属しておきたい

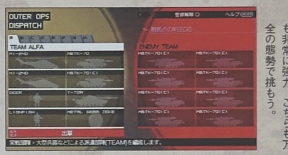
ミッションとOUTER OPSでスタッフを効率的に育てる

マザーベースの重要な機能である、武器やアイテムの開発に欠かせないGMP。強力な武器やアイテムほど多くのGMPが必要なので、実戦部隊のスタッフを成長させてGMP+を伸ばしておこう。スタッフを確実に成長させるには、ミッションかOUTER OPSに出撃させればいい。ミッションの内容は成長に関係ないため、とにかく素早くクリアできるものを繰り返そう。オススメは**E010**「フルトン回収」だ。また、OUTER OPSには8チーム×8人の最大64人を派遣できるので、可能な限り出撃させるようにしたい。

OUTER OPSは難易度が高いほどGMP+の成長量も多い。派遣するチームそれぞれの実力に見合った戦場へ派遣しよう。

OUTER OPS攻略のポイント

最高の攻撃力を持つミサイル、M47の設計図や、最高の防御力を誇るバトルドレス（ヘルメット装備）などは、OUTER OPSの報酬で獲得できる。こういった高性能な装備を獲得するため積極的に傭兵派遣したいが、報酬のいいミッションほど敵も強力。そこで、強力な敵に対抗できるように、OUTER OPSで活躍できるスタッフや大型兵器について知っておこう。



難易度最大の戦場は敵兵も非常に強力。こちらも万全の態勢で挑もう。

戦車と戦闘ヘリを集めよう

大型兵器は攻撃力の高い武器を使用できるので、できる限り多く出撃させたい。特に戦車と戦闘ヘリはいずれも性能が高いため、右表にあるミッションなどを繰り返してたくさん歯獲しておこう。ただし、戦闘ヘリは戦車に比べて防御力が低く、敵の大型兵器などから攻撃を受けると大ダメージを受けてしまう。ライフが0になり行動不能になると廃棄されてしまうので、戦闘ヘリはなるべく敵からの攻撃を受けにくい後列に配置するようにしよう。

大型兵器歯獲にオススメのミッション

ミッション	オススメ理由
E080「対戦車戦：KPz 70」	随伴歩兵が10人と少なく歯獲しやすいうえ、戦車の能力も高い。スニーキングスーツで、見つからないよう素早く歯獲しよう
E106「対戦闘ヘリ戦：Mi-24D」	随伴歩兵が20人と多いが、ヘリの性能は高い。手っ取り早く歯獲するなら、キャノピーを壊して出てきた部隊長を狙おう

コマンド兵とエリートコマンド兵を優先的に派遣する

コマンド兵とエリートコマンド兵は、OUTER OPSでカンプピストル RANK.4を使用できる。この武器は敵の大型兵器に対して3000、敵兵なら10000以上ものダメージが与えられる強力な武器なので、優先的に派遣したい。ただし、事前にこの武器を開発している必要があり、開発に必要な設計図はOUTER OPSの報酬でのみ獲得できる。上記の大型兵器などで、獲得できるミッションを攻略しよう。

カンプピストルの設計図が獲得できるミッション

戦場	確率
Ou37「敵主力部隊の排除01」／Ou41「敵前哨基地の制圧01」／Ou45「敵施設の制圧02」	5%
Ou38「敵前哨部隊の排除02」／Ou42「中規模戦闘部隊の排除03」／Ou46「戦車部隊の排除02」	10%
Ou39「敵主力部隊の撃破02」／Ou43「敵前哨部隊の排除03」／Ou47「中規模戦闘部隊の排除04」	15%
Ou40「戦車部隊の排除01」／Ou44「敵主力部隊の撃破03」／Ou48「機甲部隊の排除01」	20%

メタルギアZEKE開発手順を把握しよう

強力なレールガンを装備するメタルギアZEKEがあれば、OUTER OPSの攻略が格段に楽になる。また、最後のMAIN OPSを発生させるためにも必要なので、いち早く完成させておきたい。しかし、メタルギアZEKE完成させるには必要なものが多く、何をすればいいのかわかりづらいかもしれない。そこで、メタルギアZEKEを完成させるまでにクリアすべきミッションと、必要な手順を以下にまとめてみた。なかには確率が絡むものもあるため、根気強く何度もミッションへ出撃して、必要なパーツ類を集めよう。

メタルギア ZEKE 完成までの最短手順

1 MO10「対ビューバ戦」をクリア

ミッションクリア後にヒューイがスタッフとして加入。彼を研究開発班に配属させると、メタルギアZEKEの開発が可能になる。なお、この戦いも含めてAI兵器戦でAIポッドを集中的に狙って撃破すれば、4のパーツ集めが楽になるので覚えておこう。

2 MO15「対クリサリス戦」をクリア

クリサリスを撃破すると、80%の確率でオプションパーツのレールガンを獲得できる。ミッション中にクリサリスのレールガンにダメージを与えるほど、入手確率が下がるので気をつけたい。獲得できなかった場合は、再度MO15「対クリサリス戦」に挑戦しよう。

3 MO26「対ピースウォーカー戦・3」をクリア

ミッションクリア後にストレンジラブがスタッフとして加入。ヒューイと同様に研究開発班に配属させればAIが開発可能になる。この時点で4種のメインパーツが集まっているなら4の手順は不要だ。

4 MO10「対ビューバ戦」でパーツ集め

メタルギアZEKEの本体を完成させるのに必要な4つのメインパーツは、それぞれのジャンクパーツを5つずつ集めることでできあがる。ジャンクパーツはAI兵器と戦う際に、AIポッド以外のパーツにダメージを与えなければより多く獲得できるのだ。どのAI兵器でもジャンクパーツの出現率は同じなので、もっとも難易度が低いMO10「対ビューバ戦」を繰り返し、4つのメインパーツを完成させよう。

5 本体完成後にレールガンを装備

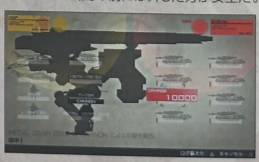
メインパーツが集まったあとは、オプションパーツの設定画面から2で獲得したレールガンをメタルギアZEKEに装備しよう。これでいよいよ完成となる。

AI兵器のHEAD PARTSでメタルギアZEKEを強化しよう

P.094で述べたように、強化されたAI兵器を撃破すると、低確率でそれぞれのAI兵器を模した特殊なHEAD PARTSが手に入る。いずれも装備すると防御力やライフが上昇するほか、OUTER OPSにメタルギアZEKEを出撃させたときにより強力な攻撃を使うようになる。各パーツで変化するライフや攻撃はP.522で紹介しているが、なかでもオススメなのがコクーンのHEAD PARTSだ。装備することで追加されるCANNON攻撃は非常に攻撃力が高く、難易度の高い戦場できっと役立ってくれるだろう。

一方でHEAD PARTSを交換すると、メタルギアZEKEと戦うミッションでもそれぞれのパーツに対応した攻撃をしてくるようになる。いずれも強力な攻撃なので、戦闘の前には外した方が安全だ。

丸で囲んだコクーンの頭部を攻撃すると、獲得確率が下がるので注意しよう。



最高難易度の敵の大型兵器に対しても、この威力を発揮。まさに一撃必殺だ。

The 4 MAIN OPS

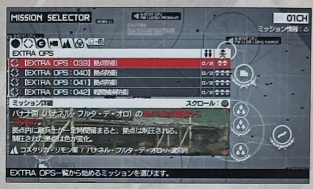
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Official Complete Guide

MAIN OPSに出撃せよ

物語の進行にかかわるMAIN OPSでは、
数々の困難なミッションがスネークを待ち受けている。
クリアをめざす第一歩として、攻略の基本を押さえておこう。

MAIN OPSをスムーズに進めるには

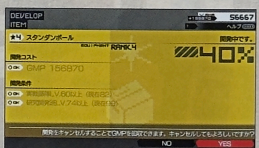
効果が高いアイテムや強力な武器を持っていれば、それだけミッションを楽に攻略できる。そこで重要になるのが、アイテムや武器の開発に必要な設計図を集めることと、マザーベースの各班のレベルを上げておくことの2点。P.115からの攻略ページでは、エリア上に落ちている設計図の位置も掲載しているので、これを欠かさず手に入れておこう。特に大型兵器やAI兵器との戦いで苦戦を強いられたような場合は、EXTRA OPSを進めて設計図を集め、強力な武器を開発してから再挑戦するのも手だ。



取り逃した設計図は、同じミッションに再度挑戦すれば入手が可能。とはいえ、最初に入手しておくにこしたことはない。

よく使うアイテムや武器を優先して開発しよう

アイテムや武器は実に種類が多く、一度に複数が開発可能になることがある。そんなときは、使用頻度が高いものから優先的に開発したい。たとえば、潜入ミッションで役立つ麻酔弾を使う武器や、フルトン回収システムなどがその代表格だ。また、大型兵器やAI兵器との戦いで活躍する高威力のミサイルのほか、回収アイテムなども優先したい。



ときには開発中のものを中断して、欲しい武器を開発するという判断も必要だ。

利用可能になったマザーベースの機能を最大限活用する

MAIN OPSをクリアしていけば、マザーベースで利用できる機能が増えていく。たとえば MO12 をクリアすると、「RECRUIT」が利用可能になるといった具合だ。こうした機能を活用すれば、「RECRUIT」でスタッフを集めたり、「OUTER OPS」で設計図を集めたりでき、結果としてより高性能な武器やアイテムを開発できるようになる。あらたな機能が利用可能になったら、どんなことができるのか試してみよう。

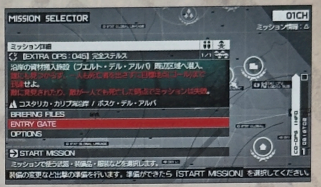
マザーベースの利用法

- 「RECRUIT」を利用して志願兵を集める
- 「DELIVERY」でアイテムを交換する
- 「OUTER OPS」に挑戦して報酬を得る
- 「TRADE」でスタッフを交換する

マザーベースでは、スタッフを集めたり、ほかのプレイヤーと交換したりできる。

ミッションに応じた「ENTRY GATE」での下準備

ミッションをスムーズにクリアできるかどうかは、携行するアイテムや武器の選び方にかかっているといっても過言ではない。たとえば、特定の目的地まで向かうという潜入ミッションで、サプレッサー付きの武器をひとつも持たずに出撃してしまった場合、銃撃するだけで敵兵に気付かれてしまい、不要な戦闘が発生してしまうこともある。そのような状況に陥らないためにも、ミッション選択画面では挑戦するミッションの場所や目的をしっかりとチェックし、それに応じた装備を「ENTRY GATE」で整えるのだ。

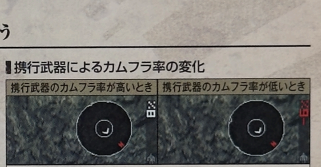


ミッション情報で赤字で書かれている情報は特に重要。こういった情報にはしっかりと目を通して、対策を練っておくように。

潜入ミッションではカムフラ率を重視しよう

一般的な潜入ミッションでは、何よりも敵兵に気づかれないことが重要。ジャングルなら野戦服といったように、カムフラ率が高いユニフォームを選ぼう。また、足音が出ないスニーキングスーツも有効だ。武器は、射撃音が小さくなるサプレッサー付きのものを選ぶのが得策。特に、気力にダメージを与えて敵兵をキルせず無力化できる武器が便利になる。

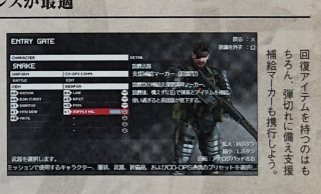
携行武器によるカムフラ率の変化



同じユニフォームでMk.22を装備したときでも、ほかの携行武器のカムフラ率が低いと、全体のカムフラ率が下がる。

大型兵器やAI兵器との戦闘はバトルドレスが最適

対○○戦という名前の付いたミッションでは、大型兵器やAI兵器と戦うことになる。これらの敵兵器との戦いでは、ミサイルやマシンガンなど威力の高い武器が役に立つ。ユニフォームとしてはメイン武器を3つ携行でき、携行弾数も多いバトルドレスを着用しておくといい。戦闘ヘリなど空中を移動する敵兵器に対しては、ロックオン可能な武器がオススメだ。



回復アイテムを持つのはもちろん、弾切れに備え支援補給マーカーも携行しよう。

クリアランクS獲得にはクリア時間の短縮が必須

ミッションクリア時のリザルト画面では、戦績に応じてクリアランクという評価が下される。その際に最高評価のSを獲得していくことで入手可能な設計図や勲章もある。したがって、なるべくクリアランクSをめざしてプレイしたいところだ。

クリアランクの決定に影響する要素は、各ミッションによって異なっている。だが、クリア時間が大きく影響するという点は全ミッションで共通だ。設計図や捕虜の回収を目的としたプレイのときとは違い、寄り道せずに最短ルートを進むことが重要となる。

最初のプレイで設計図や捕虜の回収を終えておき、地形や敵兵の位置などを把握した2回目のプレイで高ランクをめざすのがオススメ。

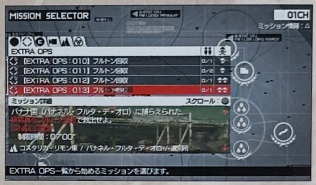
攻略ページの使い方

全33種類あるMAIN OPSを個別に攻略していく。
まずは攻略ページの使い方を把握して、
各種情報を読みとれるようになってほしい。

フローチャートとミッション攻略ページに分かれている

MAIN OPSは序章、第一章～第五章までの5章構成で区分されている。本書では、各章ごとにその章で受けられるMAIN OPSとEXTRA OPSの各ミッションをフローチャートにして掲載しているので、全体的な流れを把握するのに役立ててほしい。

フローチャートを確認して挑戦したいミッションを決めたら、個別のミッション攻略ページを参照。基本的な攻略方法から、ランクS獲得に向けたプレイ方法まで幅広く掲載しているので、自分のプレイスタイルに合った情報を参考にしてみよう。

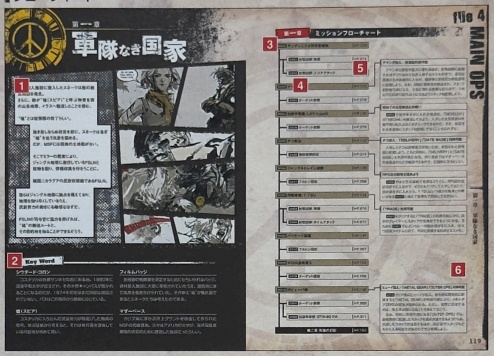


あらたに挑戦可能になったミッションには「NEW」という文字が表示される。また、クリア済みのミッションにはチェックが付く。

攻略ページの使い方

フローチャートの見方

フローチャート



1 ストーリー解説
その章の物語を解説している。

2 Key Word
その章の物語を理解するうえで、特に重要となる単語を解説している。

3 ミッション番号
MAIN OPSは、挑戦可能になる順にM001～M033と表記。EXTRA OPSは、【EXTRA OPS：001】といった番号をE001～E128と表記している。

4 ミッション名
ミッションの名称。フローの色をMAIN OPSは茶色、EXTRA OPSは白で表示。線で結ばれているものをクリアすると、次のミッションに挑戦可能になる仕組みだ。詳細は下記参照。

5 ページ
そのミッションを攻略しているページを記載。

6 ポイント解説
マザーベースであらたな要素が利用可能になるタイミングや、ユニークキャラクターの加入時期など、注目すべきポイントを解説している。

パターンA

M016 採掘場偽装基地へ ▶P.186
- E053 クリアリング突破 ▶P.353

M017 衛兵排除 ▶P.188

M016をクリアすると、E053とM017が挑戦可能になる。したがって、M017に挑むためには、M016をクリアすればよく、必ずしもE053はクリアしなくてもいい。

パターンB

M029 ザドルノフ捜索3 ▶P.238
- E016 フルトン回収 ▶P.292
- E033 クレイモア回収 ▶P.319
- E071 対装甲車戦：BTR-60 PB ▶P.373
- E021 輸送トラック爆破 ▶P.302
  - E093 対戦車戦：T-72A ▶P.395
  - E086 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D ▶P.388

M029をクリアすると、E016 E033 E021 E086の4つのミッションが出現し、挑戦可能になる。このうち、E033をクリアすればE071が、E021をクリアすればE093がそれぞれ挑戦可能となる仕組みだ。E093に挑むためには、M029→E021と順番にクリアしていく必要がある。

ミッション攻略ページ

ミッション攻略ページ

対AI兵器戦

1 ミッション番号
挑戦可能になる順にMOO1～MO33と表記。

2 ミッション名
ミッションの名称。

3 最大人数
CO-OPSで最大何人でプレイできるのかを示す。

4 難易度
そのミッションの難易度を示す。ドクロマーク1～5個で表記され、その数が多いほど難しいことを示す。

5 出現条件
そのミッションをミッション選択画面に出現させるための条件。MOOOなどはミッション番号と対応している。

6 ストーリー
そのミッションに関する物語を記載している。

7 OPS DATA
そのミッションの概要を説明している。全体マップでは、そのミッションの舞台となる全体マップを記載。右上に記載されているのは全体マップの名称。◀START は行動開始地点、◀GOAL は目的地を示す。エリアに振られた❶などの数字は、9の「エリアマップ名称」と対応しており、色が暗くなっている場所では行動できない。なお、▽は通行不可を示す。ミッションデータの各項目の意味は以下のとおり。

敵……出現する敵兵や敵兵器の種類と数を表記している。ただし、このなかには敵兵に発見され危険フェイズになった際に出現する増援の数は含めていない。大型兵器戦などで敵兵をフルトン回収、もしくはキルした際に出現する増援の数は記載している
捕虜……フルトン回収可能な捕虜の性別、兵種、数を示す
備考……そのミッションをクリアすることで加入するキャラクターなどを記載している
報酬……クリアすることで得られる設計図や、利用可能になる対戦ステージなどを記載している

8 ENTRY GATE
「ENTRY GATE」での準備について解説。推奨セッティングでは、そのミッションで推奨するユニフォーム、武器、アイテムを紹介している。「U」はユニフォーム、「W」は武器、「I」はアイテムを示す。左側に武器やアイテムのカテゴリを、右側に個別の名称を記載している。なお、赤字で表記されているものは、必ず携行していく必要があるものを示す。

9 エリアマップ名称
エリアマップの名称。❶などの数字は、7の「OPS DATA」の全体マップに置かれた数字と対応している。敵兵はそのエリアに出現する敵兵の数を示し、( )内の数は出現している敵兵をフルトン回収、もしくはキルした場合に出現する増援の数を示す。捕虜はフルトン回収できる捕虜の数を示す。

10 エリアマップ
エリアマップを記載。エリアマップの上が北を示す。赤い矢印(⟵)は、クリアするために本書が推奨する移動ルート(A)は階層が変わるときのつながり)、青い矢印(⟵)は敵兵の移動ルート(待機している場合は向きのみ矢印で表示)、黄色い矢印(⇦)は敵兵器や随伴歩兵の移動ルートを示す。敵兵や敵兵器は、状況に応じてルートを外れて行動することもある。また、ミッション開始時に危険フェイズになっている場合はルートを掲載していない。エリア上に置かれたアイコンや引き出しの見方は右上のとおり。なお、機銃やドラム缶などそのエリア特有のアイコンについては、各エリアマップの右下に見方を記載している。また、大型兵器戦では部隊長のライフや気力などのデータも掲載している。

START……行動開始地点
GOAL……目的地。ミッションのクリア条件を満たさなければその場所に行ってもクリアできないこともある
❶▶P.000……その番号のエリアとつながっていることを示す。なお、同一エリア内に2カ所のつながりがある場所は、数字の色を変えて示している
ソ連兵:諜報員(C)……敵兵の情報。「敵兵の種類:仲間になったときの兵種(スタッフランク)」を示す。ランクは基準であり、実際はランダムで多少変動する。詳細はP.078参照
男捕虜:衛生兵(D)……捕虜の情報。「性別:仲間になったときの兵種(スタッフランク)」を示す。ランクは基準であり、実際はランダムで多少変動する。詳細はP.078参照
M10の設計図……取得できる設計図とユニフォーム
レーション×3……取得できるアイテム
A→12の「POINT」と対応している

11 エリアマップ概要
そのエリアでとるべき行動や注意点などを解説している。

12 POINT／CO-OPS／PHASE
「POINT」はエリアマップ上の置かれたAなどの場所での行動について、「CO-OPS」はCO-OPS時特有の行動について、「PHASE」は行動の手順について記載している。

13 ARTIST DEMO
クリアランクにかかわるボタン操作のあるアーティストデモが挿入される場合、その解説をしている。

14 RANK S
クリアランクSの獲得をめざした攻略方法を掲載。ランクデータでは、影響する項目ごとにプレイ結果に応じて獲得できるポイント、およびS＞A＞B＞Cの4段階の判定を掲載。獲得ポイントの合計値を、ランク判定ポイントと照らし合わせることで、クリアランクが決まる。

15 AI兵器名称／外見
そのミッションで戦うことになるAI兵器の名称と外見。

16 部位解説図
AI兵器の各部位を色分けしている。❶などの番号は、17の「部位別耐久力」と対応。未着色部分への攻撃は無効。

17 部位別耐久力
部位の能力値を示す。項目の意味は以下のとおり。

部位名……部位の名称。色と❶などの番号は16の「部位解説図」と対応しており、各部位へのダメージの合計が総耐久力の数値に達するとAI兵器の動きを止めたり、撃破できる。なお、部位の耐久値が0になると、その部位が破壊され、関連する攻撃を行わなくなることがある
耐久力……部位の耐久力。殺傷武器で攻撃してダメージを与えると減少していき、0になると部位が破壊される
脆弱性……どの程度、ダメージを与えやすいかを表す。◎は弱点の部分、○はやや弱い部分、△は平均的な部分、×は堅固な部分を示す
CO-OPS時の耐久力倍率……CO-OPS時の参加人数に応じて、その数字ぶん耐久力が倍増する

18 残り耐久力による入手パーツ数
入手可能なメインパーツ数を示す。入手数は、AI兵器撃破時の各部位の残り耐久力の平均値ごとに決まっている。

19 攻撃データ
そのAI兵器が仕掛けてくる主な攻撃手段と対処法を解説している。ライフダメージはライフへ与えてくるダメージ、気力ダメージは気力へ与えてくるダメージを示している。

序章

国境なき軍隊

1974年11月4日
コロンビア・バランキア港沿岸

故国アメリカを離れ、
“BIGBOSS”の称号をも捨て去った
ネイキッド・スネークは、戦場で
出会ったミラーら傭兵たちとともに
“国境なき軍隊”通称MSFを結成。

MSFは、国家の都合に左右されない
あらたなる民営の軍事組織。

泥沼の内戦状態にある
コロンビアの地を仮の宿と定め、
彼らは軍事教練に励んでいた。

そこに訪れたのは謎めいた2人連れの客。

コスタリカ国連平和大学のガルベス教授、
そして、その教え子の少女、パス。

彼らはスネークとMSFに対し、
謎の武装組織をコスタリカから
排除してほしいと依頼するのだった……。

Key Word

CCCP

ソヴィエト社会主義共和国連邦（以下、ソ連）の頭文字をとった略称。ガルベス教授の義手には、CCCPの4文字が刻まれており、その出自を物語っている。

FSLN

サンディニスタ民族解放戦線の略称。1960年代に結成されたニカラグアの反政府系左派勢力であり、1974年現在、同国に独裁体制を布いている“ソモサー族”に対し武力闘争を続けている。

サンディニスタ

サンディニスタとは、1920～30年代にアメリカ海兵隊に対する抵抗戦を指揮したサンディーノ将軍に由来する。「サンディーノ主義者」といった意味合いであり、FSLNに所属する者もそう呼ばれる。

ソモサー族

1937年以降、ニカラグアに独裁政権を築いた一族のこと。アメリカの息のかかった国家警備隊の武力を背景に、長きに渡り権力を継承し、悪政を敷いた。

序章 ミッションフローチャート

M001 発端/資材搬入施設調査 ▶P.114

このミッションで「ENTRY GATE」は使用不可

最初のミッションとなるM001では、「ENTRY GATE」でユニフォームやアイテム、武器を変更することはできない。一度クリアしたあとに再挑戦した場合も同様で、出撃時のキャラクターもスネーク限定となっている。

E010 フルトン回収 ▶P.285

フルトン回収でスタッフ集め

M001をクリアすると、マザーベースが使えるようになる。これ以降、ミッション選択画面に移るとEXTRA OPSのE010とMAIN OPSのM002が選択可能だ。物語を進めたいならM002を選んでもいいが、潜入の練習がてらにフルトン回収を行ない、スタッフを集めておこう。

第一章 軍隊なき国家へ ▶P.118

POINT チュートリアルで基本操作とCQCを学ぶ

本作を開始するとオープニングのあとに、チュートリアルを兼ねた浜辺での戦闘訓練がある。ここでは視点移動、歩くや走るといった移動方法、しゃがみやホフクといった姿勢の変更に加え、近接戦闘手段であるCQCの方法などを学ぶことができるのだ。武器を使用せずに敵兵を無力化できる優れた攻撃手段なので、CQCの方法はしっかりマスターしておきたい。

連続CQCは、敵兵が密集した場所での使用に最適のテクニックといえる。

チュートリアルと「RECRUIT」での戦い方

兵士の集団に近づく

まず、CQCアイコンが表示されるまで対象に接近する必要がある。攻撃されないので、近づいていこう。

兵士にCQCをしかける

1人目にCQCを仕掛けて投げる。近くに別の敵兵がいれば、連続CQCアイコンが表示されるのだ。

連続CQCで次々と倒す

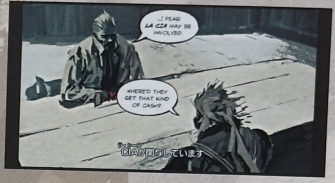
連続CQCアイコンが出たら素早く攻撃ボタンを押していく。こうして次々とCQCを決めていこう。

MO01 発端／資材搬入施設調査

最大人数	1人
難易度	☠

出現条件	初期状態からプレイ可能

1974年11月4日。コロンビアでMSF（国境なき軍隊）を組織しているスネークのもとに、コスタリカ国連平和大学のガルベス教授と、その教え子の少女パスが訪れる。洋上プラントを提供する代わりに、コスタリカに出没する謎の武装集団を排除してほしいとの彼らの依頼を受け、スネークは単身敵地への潜入を開始する。

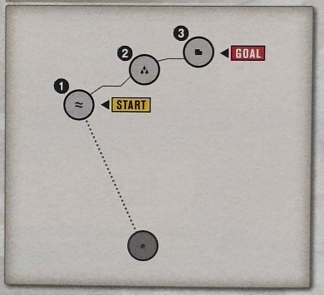


OPS DATA 国境なき軍隊がコスタリカで動き出す

物語のプロローグとなるこのミッションは、基本アクションを学ぶチュートリアルとしての役割を担っている。敵兵も全体的に動きが単純なので、さほど苦戦することなくクリアできるはずだ。

ただし、エリア❸（P.116）のブエルト・デル・アルバでは視界を遮る遮蔽物が多く、無警戒に進んでいくと敵兵に見つかることも。曲がり角などでは敵兵の位置に注意しつつ慎重に進もう。

全体マップ　コスタリカ・カリブ海沿岸



ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.1）×7
捕虜	—
備考	スネーク限定
報酬	・M1Cの設計図 RANK.1 ・スモークグレネードの設計図 RANK.1

ENTRY GATE この時点では装備は選択不可

このミッションでは、決められた装備で潜入することになる。すべての武器とアイテムを使いこなす必要はまだないが、それぞれの使い勝手をひととおり試しておくといい。なお、銃のリロードを行なうと、そのたびに空弾倉が手に入る。空弾倉を投げれば、敵兵の注意を引きつけられることを覚えておこう。

サラウンドインジケーターは音を視覚化する。これで敵兵の位置を探るといい。

初期セッティング

U	野戦服	
W	アサルトライフル	M16A1
	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	投擲武器	グレネード
	—	—
	—	—
	—	—
I	レーダー	サラウンドインジケーター
	回復アイテム	レーション
	装備品	双眼鏡
	—	—
	—	—
	—	—
	—	—

❶プラヤ・デル・アルバ

敵兵:0人　捕虜:0人

武器の使い方をマスターしよう

エリアの東側にあるフェンスをグレネードで破壊して、その先にあるエリア❷(P.116)へ進めばOK。なお、武器を持ち替えると、その武器の使い方をミラーがアドバイスをしてくれるので参考にしよう。

武器の使い方を知っているなら、ミラーの話を聞かずに先へ急いでも問題ない。

【POINT A】行動によりリアクションが変化

エリアにはヤシの実やブイ、ドラム缶といったオブジェクトがある。それらをAのあたりから撃って、今後の戦闘に備えて射撃の感覚をつかんでおきたい。撃ったオブジェクトによってはミラーから通信が入り、彼のリアクションが楽しめる。

海上にはブイやドラム缶があり、動く標的を狙い撃つ練習に最適。ブイとドラム缶はアサルトライフルのM16A1で破壊しよう。

【POINT B】カカシを標的に射撃練習

Bにはヘルメットをかぶったカカシが立っている。これでヘッドショットを練習しておくといい。ヘッドショットは一撃で敵兵を倒せる重要なテクニック。Mk.22などの麻酔銃なら一撃で眠らせられる。

カカシを撃てば武器経験値を獲得できる。武器レベルを上げるのに役立つのだ。

【POINT C】グレネードでフェンスを破壊

ひととおりの操作を試したら、グレネードをCに投げつけてフェンスを破壊しよう。グレネードは爆発の範囲が広いため、巻き込まれてダメージを受けないように間合いをとってから投擲するといい。あとは壊れたフェンスを抜けて次のエリアへ進むだけだ。

エリア内の弾薬とグレネードは、入手後も一定時間おきに再出現する。思う存分、投擲武器を投げる練習が可能だ。

❷ボスケ・デル・アルバ

敵兵:3人　捕虜:0人

敵兵は動かない

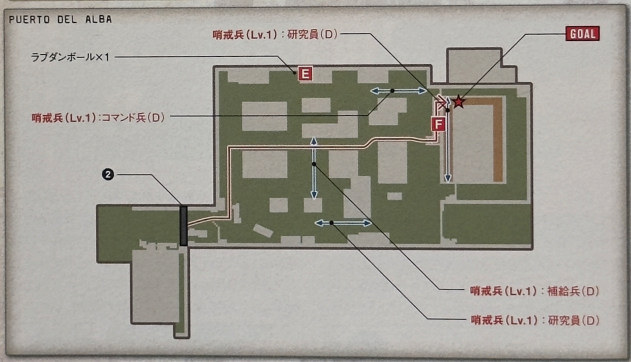
3人の敵兵はいずれも持ち場を離れず、向きを変えることもない。視界に入らないように注意すれば、戦わずに進むこともできる。あえて戦って、CQCやホールドアップの練習をするのもアリだ。

【POINT D】敵兵の視界を把握せよ

エリア東側のDでは、敵兵のすぐ近くを通り抜けることになる。敵兵の視界は扇状になっており、真横や背後は死角。大きな物音を立てない限り、至近距離まで近づいても気付かれる心配はない。

❸プエルト・デル・アルバ

敵兵:4人　捕虜:0人



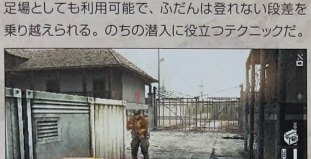
建物前にいる敵兵は無力化するのが得策

このエリアの敵兵は一定のルートを巡回しているため、タイミングを図って行動する必要がある。物陰に身を隠して敵兵の動きを観察し、背を向けたスキに移動しよう。東にある建物の階段上にある目的地まで進めばクリアだが、その近くにも敵兵がいる。あらかじめMk.22で眠らせておくのが安全だ。

もし危険フェイズになったら、すぐにアイテムをレーションに切り替えておこう。

【POINT E】ラブダンボールを入手

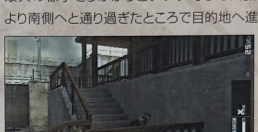
Eで入手できるラブダンボールは、敵兵の目を欺くのに役立つ。これを被って息を潜めていれば敵兵をやり過ごせるのだ。ただし、敵兵が行き来している巡回ルートをふさいだり、動いたりすると、敵兵に気付かれラブダンボールを開けられてしまう。このときは焦って動くより、開けられた瞬間にCQCを仕掛けるといい。なお、ラブダンボールはドロップすれば足場としても利用可能で、ふだんは登れない段差を乗り越えられる。のちの潜入に役立つテクニックだ。



敵兵が近くにいるときにハンドガンを構えると、いきなり危険フェイズになる。ラブダンボール使用中は、なるべく身動きしない方がいい。

【POINT F】踊り場で敵兵をやり過ごす

階段の上にある通路では、警備に当たる敵兵が行き来している。一気に階段を駆け上って目的地まで進めることもあるが、ここはいったんFでしゃがんで敵兵の様子をうかがうといい。そして、敵兵が自分より南側へと通り過ぎたところで目的地へ進もう。



階段の途中の踊り場でしゃがんでいれば、通路にいる敵兵の死角に入れる。

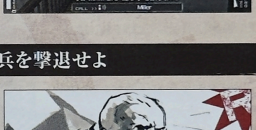
警戒フェイズ以上では目的地点に進んでもクリアできない。強行突破は危険だ。

ARTIST DEMO 反撃してくる通信兵を撃退せよ

目的地に着くと通信兵をスタンロッドで撃退するアーティストデモが発生。必要なボタン入力は4回で、使うボタンも2種類と少ない。なお、△ボタン連打のパートは、入力が早ければ短時間で終わる。

クリア方法

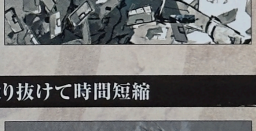
R →A連打→ R → R の順に入力する



3回目と4回目の入力までには少し間がある。油断せずに身構えておこう。

RANK S エリア①と②を急いで通り抜けて時間短縮

エリア❶（P.115）とエリア❷では、エリア上に記載した推奨ルートどおりに進めば立ち止まることなく突破できる。これらをスムーズに通り抜ければ、エリア❸で多少時間をかけてもランクSは十分に獲得可能だ。建物周辺にいる敵兵を遠距離からMk.22で眠らせていこう。ヘルメットは装備していないので、ヘッドショットを決めれば一発で眠らせられる。



最後に挿入されるデモシーンをスキップすれば、クリア時間を短縮できる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	600	04:00~09:59	300	10:00~24:59	200	25:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~003	150	004~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	300	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
アーティストデモ	10	100	8~9	50	6~7	0	0~5	0
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

第一章
軍隊なき国家

資材搬入施設に潜入したスネークは敵の拠点地図を発見。
さらに、敵が“槍(スピア)”と呼ぶ物資を西の山岳地帯、イラスへ輸送したことを掴む。

“槍”とは核弾頭の符丁らしい。

抜き差しならぬ状況を前に、スネークは急ぎ“槍”を追う決意を固める。
だが、MSFには現地の土地勘がない。

そこでミラーの提案により、
ジャングル地帯に潜伏しているFSLNと
接触を図り、情報収集を行なうことに。

隣国ニカラグアの反政府組織であるFSLN。

彼らはジャングル地帯に拠点を構えており、
地理を知り尽くしているうえ、
武装勢力の動きにも敏感なはずだ。

FSLNの司令官に協力を仰げれば、
“槍”の搬送ルートと、
その目的地を知ることができるだろう。

Key Word

シウダード・コロン

コスタリカの首都サンホセの西にある地。1980年に国連平和大学が設立され、その本部キャンパスが置かれることになるのだが、1974年現在はまだ同校は開設されていない。パスはこの場所から無線に応じている。

槍(スピア)

コスタリカに入り込んだ武装勢力が陸揚げした物資の暗号。状況証拠から考えると、それは核兵器を意味している可能性が極めて高い。

フィルムバッジ

放射線の被曝量を測定するためにもちいられるバッジ。資材搬入施設に大量に保管されていたうえ、通信兵にまで着用を義務付けられていた。それゆえ“槍”が核兵器であるとスネークたちは考えたのである。

マザーベース

カリブ海に浮かぶ洋上プラントを改装して作られたMSFの前線基地。元々はアメリカの大学が、海洋温度差発電の研究のために建造した施設だったらしい。

第一章 ミッションフローチャート

- M002 サンディニスタ司令官接触 ▶P.120
  - E001 射撃訓練：無限 ▶P.274
  - E003 射撃訓練：スコアアタック ▶P.276
- M003 アマンダ追跡 ▶P.125
  - E005 ターゲット射撃 ▶P.278
- M004 対装甲車戦：LAV-typeG ▶P.130
  - E006 ターゲット射撃 ▶P.279
- M005 チコ救出 ▶P.133
  - E030 機密書類回収 ▶P.314
- M006 ジャングルトレイン追跡 ▶P.138
  - E011 フルトン回収 ▶P.286
- M007 対戦車戦：T-72U ▶P.144
  - E002 射撃訓練：無限 ▶P.275
  - E004 射撃訓練：タイムアタック ▶P.277
- M008 バリケード破壊 ▶P.147
  - E012 フルトン回収 ▶P.287
- M009 火口内基地潜入 ▶P.153
  - E018 ターゲット爆破 ▶P.298
- M010 対ビューバ戦 ▶P.158
  - E007 ターゲット射撃 ▶P.280
  - E069 対装甲車戦：BTR-60 PA ▶P.371

第二章 英雄の幻影 ▶P.162

アマンダ加入／糧食班利用可能

アマンダは諜報の能力に優れるほか、実戦部隊に配属すればゲリラ兵の士気が上昇するスキルを持つ。最初は負傷のため診療所に入るが、復帰後は諜報班か実戦部隊に配属しよう。なお、同時に糧食班が新設され、スタッフを配属可能になる。士気に関わる重要な班なので、つねにFOODが100%以上になるようスタッフを配属しよう。

初めての大型兵器との戦い

M004で装甲車を手に入れた場合は、「DEVELOP」の「MECHA」を確認してみよう。入手した大型兵器の性能や残り耐久力などがチェックできるのだ。また、新設された医療班にスタッフを配属しておくことも忘れずに。

チコ加入／「DELIVERY」「DATE BASE」利用可能

入隊したチコは諜報能力が高いため、新設された諜報班に配属しよう。これと同時に、「DELIVERY」と「DATE BASE」も利用可能になる。特に後者ではマザーベースの発展具合などが確認できるので、定期的に見るといい。

RPG2の開発を進めよう

E030では大型兵器戦で有用なミサイル、RPG2の設計図が手に入るので、ぜひともクリアして入手しておこう。設計図を手に入れたら、T-72Uという強力な戦車との戦いがあるM007に備えて最優先で開発しておきたい。

「TRADE」利用可能

M007をクリアすると「TRADE」が利用可能になり、ほかのプレイヤーとスタッフの交換ができるようになる。ちなみにM007ではポンカレーの設計図が手に入る。役立つ回復アイテムなので、早めに開発するのがオススメだ。

ヒューイ加入／「METAL GEAR」「OUTER OPS」利用可能

M010クリア後にヒューイが加入。彼を研究開発班に配属すると「METAL GEAR」が利用可能になり、メタルギアZEKEの開発が始められる。ただし、実際に完成するのは、第五章以降になることを覚えておこう。

なお、同時に利用可能になる「OUTER OPS」では、実戦部隊に配属したスタッフを傭兵派遣できるようになる。派遣したスタッフが成長するほか、設計図やスタッフなども手に入る可能性があるのでぜひ挑戦しよう。

M002 サンディニスタ司令官接触

最大人数	2人
難易度	☠

出現条件：M001をクリア

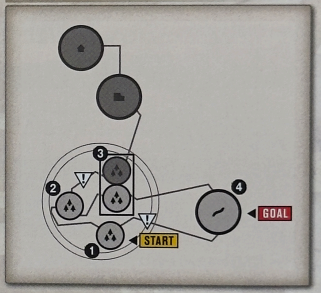
バスが囚われていた資材搬入施設に潜入したスネークは、敵の通信内容とフィルムバッジの存在から、コスタリカに核物質を積んだ荷物が運び込まれたことを知る。“檜”と呼ばれるその積み荷の目的地を探るため、彼はニカラグアの反政府勢力FSLN（サンディニスタ民族解放戦線）のアジトへ向かった。

OPS DATA ジャングルを抜けてFSLNの隠れ家をめざす

湿地帯のジャングルが舞台。各エリアには木々や段差が多く、全体的に見通しが悪い。視覚情報だけでなく、サラウンドインジケーターを確認しながら敵兵の位置を探るのがオススメだ。なお、エリア❸（P.122）は、川で北側と南側に分断されており、このミッションではその南側を通ることになる。

目的地となるエリア❹（P.123）では、敵兵全員を無力化しなくてはならない。スムーズに攻略するなら、Mk.22やCQCで無力化させるのが得策だろう。

全体マップ　コスタリカ・リモン東



ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.2）×11
捕虜	—
備考	—
報酬	·M1911A1の設計図 RANK.1

ENTRY GATE フルトン回収システムが使用可能に

このミッションから、キル以外の方法で無力化した敵兵をマザーベースに送る、フルトン回収システムを携行できる。回収すればするほどスタッフが増えてマザーベースの発展が早まるので積極的に利用しよう。また、ラブダンボールを携行しておけば、エリア❹の小屋の屋根に登ることができる。

遠方にいる敵兵の向きを確認するのに便利な、双眼鏡も携行しておくといい。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	アサルトライフル	M16A1
	投擲武器	グレネード
	—	—
	—	—
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	双眼鏡
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	ラブダンボール
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶エル・セナガル／ジャングル

敵兵:2人　捕虜:0人

素早く行動して敵兵のスキを突く

エリア中央にあるトラックの周囲を警戒する2人の敵兵への対処法がポイント。行動を開始してすぐに近づけば、1人目の敵兵が背を向けているスキにCQCを決められる。1人目を気絶させたあとは、そのまま近くの2人目も同様に、CQCで気絶させよう。

背後から敵兵を捕らえてCQCぴたーんを決めれば、すぐに気絶させられる。

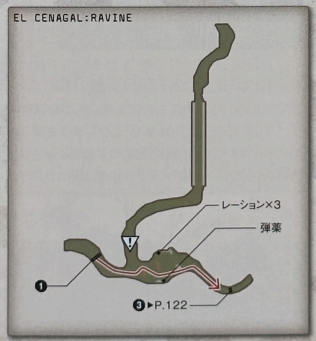
【POINT A】トラックに隠れて進む場合

じっくりと進む場合は、トラックの陰に隠れて敵兵の様子をうかがおう。Aでしゃがんで待ち、視点を動かして2人目の敵兵の行動を確認。この敵兵が東を向いて歩きだしたところで、エリア❷につながる西側の出口へ一気に走り抜けてしまえばいい。

北の道は行き止まりだが、弾薬がある。時間を気にしないなら入手してもいい。

❷エル・セナガル／峡谷

敵兵:0人　捕虜:0人



東側の出口へまっすぐ進もう

このエリアには敵兵がいないので、そのまま東側の出口へ向かおう。ちなみに、エリア❸(P.122)で警戒レベルを上げてしまった場合、このエリアに戻ることで瞬時に潜入フェイズに戻すことができる。

推奨ルートは次のエリアまでの最短距離を示しているが、ここでは少しだけ寄り道してレーションを入手しておくといいだろう。

❸ エル・セナガル／沼地

敵兵:3人　捕虜:0人

一緒に行動する2人の敵兵がやっかい

3人いる敵兵のうち、川辺の近くにいる2人はほぼ一緒に行動している。どちらかをMk.22で眠らせても、もう1人に起こされてしまう可能性が高いのだ。

手際よくヘッドショットを決めるのも手だが、ここは2人を無視して先へ進んでしまった方が効率がいい。一番東側にいる3人目の敵兵だけをMk.22で眠らせて、エリア❹へ向かおう。

【POINT B】南側の壁に沿って移動する

まずは南側の壁にぴったり寄り添うようにして東へ進もう。Bまで進むと3人目の敵兵の姿が見えるので、ここからMk.22で攻撃。ヘッドショットが理想だが、身体に素早く2、3発撃ち込めば警戒レベルを上げることなく眠らせられる。睡眠状態にしたら敵兵に近寄ってフルトン回収するといい。

木立の陰から敵兵に照準を合わせてMk.22で撃つ。ヘッドショットを狙う自信がなければ、身体の中央あたりを狙い2、3発連続で撃とう。

【POINT C】片方の敵兵を眠らせる

眠らせた敵兵に近づくと、川辺の敵兵が反応する場合がある。その場合、片方の敵兵をMk.22で眠らせ、もう一方が起こしているスキにエリア❹へ急ぐといい。川辺の敵兵をフルトン回収するなら、いったんCに身を潜めて近寄ってきたところにCQCだ。

警戒レベルが上がったときは無力化するか、来た道を引き返してエリア移動しよう。

【CO-OPS】敵兵2人を同時に無力化

CO-OPSで挑むなら、川辺にいる2人の敵兵を同時にMk.22で眠らせるといい。これで敵兵を起こされる心配がなくなる。攻撃を開始するタイミングが重要になるので、合図をして同時に攻撃しよう。

敵兵を2人同時に眠らせれば、出口まで最短距離を進めて時間短縮となる。

❹リオ・デル・ハーデ

敵兵:6人　捕虜:0人

すべての敵兵を排除せよ

FSLNのアジトは川辺のボート小屋にある。クリアするためには、エリアにいる6人の敵兵すべてを無力化すればOKだ。障害物を利用して隠れつつ攻撃し、1人ずつ片付けていこう。

敵兵をせん滅させるのであれば、エリアにある機銃やドラム缶を利用するといい。

【POINT D】段差越しにヘッドショット

敵兵をキル以外の方法で無力化させるなら、気づかれないように立ち回る必要がある。まずはしゃがんでDまで移動しよう。6人の敵兵のうち、3人はここから照準に捉えることが可能だ。3人をヘッドショットで次々と眠らせて、順次フルトン回収するといい。

敵兵同士が近いため、手間取ると気づかれてしまう。ヘッドショットを狙いたい。

【POINT E】見張り台の敵兵はあと回し

3人の敵兵を無力化したのち、Dからそのまま道沿いに南へ進み見張り台の裏手まで移動。見張り台の上には敵兵が立っているが、ひとまずこれは無視してもいい。Eからはボート小屋の周囲を見回る敵兵と、ボート小屋1Fにいる敵兵の姿が捉えられるので、それぞれMk.22で眠らせてしまおう。

【POINT F】見張り台の敵兵を倒す方法

見張り台の敵兵は、地上からでは上半身しか見えず、Mk.22で狙いにくい。ハシゴを登り切る直前の位置からCQCを仕掛けると下へと落ちて気絶するので、この方法で無力化するのがオススメだ。

見張り台の南側からラブダンボールで屋根に登り、麻酔銃で眠らせてもいい。

【CO-OPS】二手に分かれて戦う

敵兵が多いこのエリアでは、単純に2倍の戦力で戦えるCO-OPSの方が格段に楽にクリアできる。プレイヤー同士が二手に分かれてDとEに移動し、周囲にいる敵兵を3人ずつ無力化していこう。

ARTIST DEMO 敵機を落ち着いて狙い撃て

FSLNのアマンダに接触したスネークの前に、謎の無人兵器が出現。このアーティストデモは、アナログパッドを操作してロケットランチャーの照準を合わせ、3機の無人兵器を撃つことが目的だ。

照準が大きいので狙いを付けるのは容易だが、実は3機とも最初から照準が合った状態になっている。そのため、攻撃ボタンを連打していれば最高評価でクリアできるのだ。照準が外れても物語は進行するが、この場合は評価ポイントが下がってしまう点に注意。ランクS獲得を狙うなら外さないように。

3機目の無人兵器への攻撃はどんなに狙っても必ず回避されてしまう。

デモの最後では、アマンダの弟、チコが無人兵器にさらわれてしまう。

クリア方法

- ミサイルで小型の無人兵器を2機撃つ
- ミサイルで大型の無人兵器を撃つ

RANK S 警戒レベルを上げないことが第一

敵兵に発見されて増援を呼ばれると、クリアに時間がかかってしまうので、警戒レベルを上げないことが大切。基本的には推奨ルートどおりに進み、途中で接触が避けられない敵兵は、CQCかMk.22でキルせずに無力化して進んでいけばいい。

それでも時間がかかりすぎてしまう場合は、アーティストデモで3機目の無人兵器へ攻撃した直後にスキップしてみよう。そうすることでクリア時間を短縮できる。もちろんヘッドショットの精度を高め、手早く敵兵をキル以外の方法で無力化することも大切だ。

エリア❹では、広場にいる3人の敵兵を素早くキルせずに無力化するのがポイント。残りは1人ずつ確実に倒していけばいい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~04:59	600	05:00~07:59	300	08:00~14:59	200	15:00以上	−50
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	300	001~003	200	004~006	100	007以上	−50
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
アーティストデモ	10	100	8~9	50	6~7	0	0~5	0
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

POINT オンブレ・ヌエボとコリブリとは?

ヘリのように飛行する大型無人兵器を、アマンダたちFSLNのゲリラ戦士たちは「新しい人間」を意味する"オンブレ・ヌエボ"と呼んでいた。一方、チコは空中で静止する独特の動きから、「ハチドリ」を意味する"コリブリ"と名付けていたようだ。ちなみに、この無人兵器の正式名称は"クリサリス"という。そしてクリサリスに随伴する小型の円盤型無人兵器は"キッドナッパー"という名だ。

アマンダのブリーフィングで、オンブレ・ヌエボやコリブリに関する話が聞ける。

M003 アマンダ追跡

最大人数	2人
難易度	☠

出現条件 M002をクリア

リオ・デル・ハーデでFSLNとの接触に成功したスネークは、司令官代行のアマンダからCIAが何らかの大規模作戦を行なっているとの情報を得た。だが、突如襲来した無人兵器によって、アマンダの弟チコが拉致されてしまう。

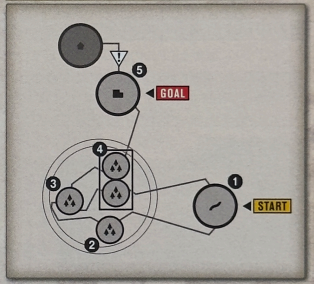
チコを救うべく飛び出したアマンダ。スネークもまた、アマンダのあとを追うことになる。

OPS DATA アマンダを追いかけて選別所へ

連れ去られたチコを追いかけるアマンダを捜して、次の目的地である選別所へ向かう。M002で一度通ったルートを戻る形となるが、前回はミッション圏外だったエリア❸(P.127)の北側が通行可能になり、ここからエリア❶(P.127)の北側エリアへ進める。

また、このミッションから捕虜が登場。捕虜は敵兵よりもランクが高い傾向があり、仲間に引き入れればマザーベースの発展に貢献してくれる。捕虜がいる場合は、なるべくフルトン回収しながら進みたい。

全体マップ　コスタリカ・リモン東



ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×17
捕虜	男捕虜：ゲリラ兵(D)／男捕虜：技官(C)
備考	—
報酬	—

ENTRY GATE あらたな武器やアイテムを試す機会

このミッションからミサイルのLAWが携行可能となる。基本的に武器はMk.22があれば十分だが、LAWの使い勝手を試したいならM16A1の代わりに携行してもいい。また、アナライザーやスモークグレネードの開発が終了している場合は、それぞれの使い方を覚えるために携行してみよう。

ミサイルは着弾時の爆発音で警戒フェイズになる。敵兵がいない場面で試そう。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)
	アサルトライフル	M16A1
	投擲武器	スモークグレネード
	—	—
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	双眼鏡
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	ラブダンボール
	装備品	アナライザー
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶リオ・デル・ハーデ

敵兵:4人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

南の出口から進むのが安全

このエリアには南北に2つの出口があり、どちらからでも目的地に到達できる。ミッションが始まると北側から敵兵が出現するため、すぐに南の出口に向かい、エリア❷を経由して進む方が安全だ。

北側へ進む場合は南側で待ち、敵兵が中央に集結してから行動を開始しよう。

【POINT A】ボート小屋の設計図を入手せよ

ボート小屋の2Fには、スタングレネードの設計図がある。入手するには小屋の中のハシゴを登ればいい。ボート小屋の周囲には敵兵が複数いるので、入手後は1Fで周囲をしっかり確認してから進もう。

2Fの窓付近で立ち上がると敵兵に見つかり、危険フェイズになる可能性も。

❷エル・セナガル／ジャングル

敵兵:2人　捕虜:0人

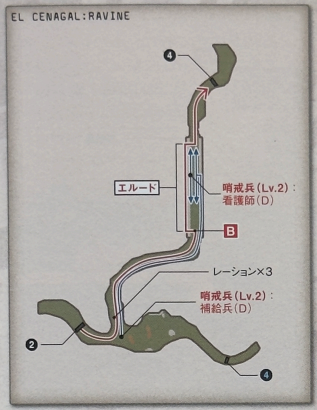
敵兵の目を盗みトラックに隠れる

トラックの近くで2人の敵兵が警戒にあたっている。背を向けたスキに南側からトラックの陰に隠れよう。そのあとはM002「サンディニスタ司令官接触」のエリア❶(P.121)と同様に、敵兵が東へ歩き出したところでエリア❸へ進めばいい。

先を急ぐなら西へ向かって歩く敵兵に近づいて、背後から連続CQCだ。

❸ エル・セナガル／峡谷

敵兵:2人　捕虜:0人



吊り橋をめざして北へ進む

M002では進めなかった北側の吊り橋が通行可能になっている。これを渡ってエリア❹へ進むのだ。このとき吊り橋へ進むために、エリアに入ったら正面にいる敵兵をCQCかMk.22で無力化しておこう。

【POINT B】エルードで敵兵をやり過ごす

吊り橋の上で敵兵が行き来している。Mk.22で眠らせるか、Bからエルードしてやり過ごそう。後者の場合、すれ違ったところで吊り橋を登り、CQCで気絶させるかそのまま出口へ向かえばいい。

エルード中は周囲の状況が確認しにくい。視点を動かし敵兵の動向をチェックだ。

❹ エル・セナガル／沼地

敵兵:4人　捕虜:0人

敵兵に出会い頭で遭遇しないように

出口へまっすぐ進もうとすると、2人目の敵兵に出会い頭に見つかってしまう。Cで待ちかまえMk.22で無力化しよう。3人目の敵兵は木陰に隠れて待ち、西側に移動したところで出口へ進むように。

【POINT C】M10の設計図を入手する

川辺にはM10の設計図があるが、入手するにはすぐそばにいる敵兵を排除しておく必要がある。この敵兵は川辺を向いていることが多いので、背後からMk.22で眠らせるか、CQCで気絶させよう。

設計図は敵兵のすぐ足もとにある。入手にあたって、敵兵の排除は避けられない。

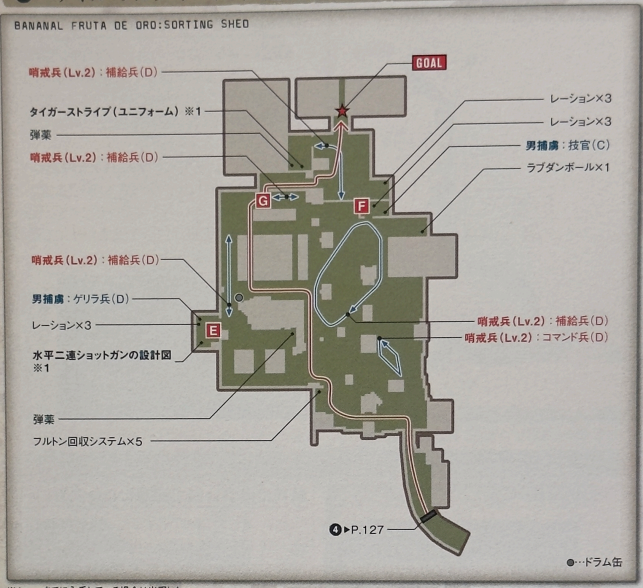
【POINT D】南側を経由する場合

エリア❶で北の出口へ進み、沼地の南側を経由したときは、Dにいる敵兵を無力化しよう。そして、ここから対岸に立つ敵兵をMk.22で眠らせておけば、エリア❹の北側でM10の設計図が楽に入手できる。

※1……すでに入手している場合は出現しない。

⑤ バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所

敵兵:5人　捕虜:2人



※1……すでに入手している場合は出現しない。

選別所に展開する敵兵を無力化

選別所では、5人の敵兵の目を逃れて北にある目的地をめざすことになる。入口付近を警戒する1人目以外は、推奨ルートを進みながら順次無力化していこう。このエリアには2人の捕虜がいるほか、水平二連ショットガンの設計図とユニフォームのタイガーストライプがある。これらを入手するつもりなら、5人全員を無力化しておいた方が安全だ。

警戒レベルが上がったときは、アイテムのある小部屋のいずれかに逃げ込むといい。敵兵が侵入してきたらCQCで撃退だ。

【POINT E】西の小部屋で捕虜を救出

Eの小部屋には水平二連ショットガンの設計図があるうえ、さらに捕虜が捕らえられている。ここに立ち寄りたい場合は、推奨ルートを外れて左手の壁沿いに進んでいこう。その際に注意したいのが、小部屋の近くを行き来する敵兵だ。ひとまずMk.22で眠らせてからフルトン回収しておき、安全を確保してから小部屋に入るといい。

敵兵がこちらを向いていても、一定以上距離をとっていれば発見されることはない。落ち着いて頭部を狙い撃とう。

【POINT F】東の小部屋にも捕虜がいる

Fの小部屋にいる捕虜を回収するときは、中央の広場を巡回する敵兵2人がジャマになる。遮蔽物を利用して1人ずつMk.22で眠らせてから進もう。

捕虜を回収したらフェンス沿いに西へ向かう。フェンスの反対側には敵兵が立っているが、物音を立てない限り、気づかれる心配はない。

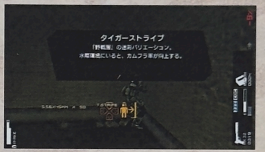
中央には敵兵が2人いる。無力化する際には南側の敵兵から攻撃するといい。

フェンスを破壊すると警戒フェイズになってしまう。西の通路から回り込もう。

【POINT G】進路上の敵兵を確実に無力化

Gから先へ進めば目的地はもうすぐ。しかし、G付近に加え、その先のフェンスの前にも敵兵がいる。推奨ルートどおりに進むにせよ、捕虜を回収して進むにせよ、この2人を素通りすることはできない。それぞれの巡回ルートの近くで待ちかまえて、Mk.22かCQCを使って素早く無力化するのだ。

最後の敵兵は北を向いているので、西の通路にいれば発見されずにすむ。



北西の小部屋にはタイガーストライプがある。忘れずに入手しておこう。

RANK S 選別所までは時間との戦い

多数のエリアで構成されているこのミッションでは、クリア時間短縮がランクS獲得のポイントになる。大前提としたいのは、エリア❶(P.126)で南の出口から進むこと。北の出口は敵兵の様子をうかがう必要があり、時間のロスになる。また、各エリアでは敵兵が通り過ぎるのを待つより、積極的にキル以外の方法で無力化させていきたい。たとえば、エリア❷(P.126)の2人の敵兵に背後から連続CQCを仕掛けてまとめて気絶させる、といった具合だ。

そして、エリア❺では時間短縮と同時に、警戒レベルの上昇にも注意したい。敵兵全員をキル以外の方法で無力化させてから、確実に目的地へ進もう。

エリア❷の敵兵にCQCを仕掛ける場合は、トラックに向けて投げつけよう。そのまま連続CQCに持ち込んで素早く倒すのだ。

効率よく進めれば2分台前半でクリアが可能。エリア❺に到達するまでに、どれだけタイムを縮められるかがポイントだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~04:29	650	04:30~07:59	300	08:00~14:59	200	15:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

大型兵器データ▸P.512

M004 対装甲車戦：LAV-typeG

最大人数	4人
難易度	☠☠

出現条件：M003をクリア

アマンダのあとを追って、リモン東にあるバナナ園にたどり着いたスネーク。そこに現れたのは、最新装備に身を固めた強襲装甲車両を擁する特殊部隊だった。

部隊はすでに展開を済ませており、戦闘は避けられそうにない。意を決したスネークは、強襲装甲車両に照準を定める。

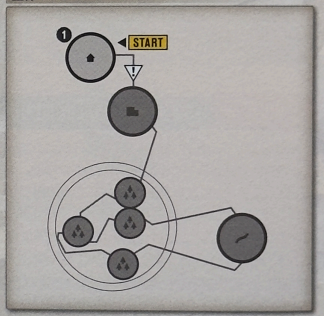
OPS DATA 初めての大型兵器との戦闘

これまでのミッションとは異なり、大型兵器との戦闘となる。装甲車には4人の敵兵が随伴していて、排除すると再度4人の随伴歩兵が出現。合計8人の敵兵を倒し、なおかつ装甲車に一定のダメージを与えると、装甲車から部隊長が顔を出す。そして、これを無力化すればクリアとなる。装甲車を攻撃しつづけて破壊することでもクリア可能だが、部隊長を倒した方が装甲車を鹵獲（ろかく）できるのでお得だ。

ミッションデータ

敵	LAV-typeG／随伴歩兵×8
捕虜	—
備考	・アマンダ・バレンシアノ・リブレ入隊
報酬	・ドリトスのレシピ RANK.1 ・缶入り清涼飲料のレシピ RANK.1 ・対戦ステージ「バナネル・フルタ・デ・オロ」開放

全体マップ　コスタリカ・リモン東



ENTRY GATE 装甲車には強力なミサイルで対抗する

ミサイルのLAWを携行することが重要。威力が高く、装甲車に着弾したときの爆風で随伴歩兵もまとめて倒せるからだ。敵兵が分散したときは連射に優れるM16A1も有効だが、装甲車の弱点を狙いやすいスナイパーライフルのM1Cの方がオススメだ。

装甲車から離れた敵兵はスナイパーライフルで確実に狙撃していこう。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ミサイル	LAW
	スナイパーライフル	M1C
	投擲武器	スモークグレネード
	—	—
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	フルトン回収システム
	—	—
	—	—
	—	—
	—	—

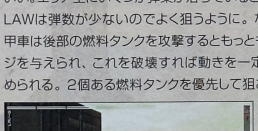
❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵:4人(4人)　捕虜:0人

部隊長データ			
ライフ	5000	気力	5000
出現条件	大型兵器の耐久力が7割以下になる		

遮蔽物に隠れてミサイルを撃ち込む

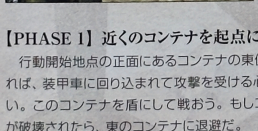
ミッション開始直後は敵に発見されていないため、遮蔽物に隠れつつLAWで装甲車に先制攻撃するといい。エリア上にいくつか弾薬が落ちているとはいえ、LAWは弾数が少ないのでよく狙うように。なお、装甲車は後部の燃料タンクを攻撃するともっともダメージを与えられ、これを破壊すれば動きを一定時間止められる。2個ある燃料タンクを優先して狙おう。



増援は装甲車の後部ハッチから出現。ミサイルを撃ち込んでまとめて撃退だ。

【PHASE 1】近くのコンテナを起点に戦う

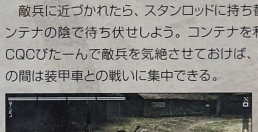
行動開始地点の正面にあるコンテナの東側に隠れれば、装甲車に回り込まれて攻撃を受ける心配はない。このコンテナを盾にして戦おう。もしコンテナが破壊されたら、東のコンテナに退避だ。



装甲車の正面に立つのは危険。機銃の銃撃が止んだら半身を出して攻撃しよう。

【PHASE 2】接近してきた敵兵にはCQC

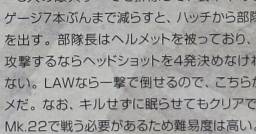
敵兵に近づかれたら、スタンロッドに持ち替えてコンテナの陰で待ち伏せしよう。コンテナを利用してCQCぴたーんで敵兵を気絶させておけば、しばらくの間は装甲車との戦いに集中できる。



包囲されたら連続CQCで対処する。念のためレーションを装備して挑もう。

【PHASE 3】顔を出した部隊長を狙え

8人の敵兵すべてを排除して、装甲車のライフをゲージ7本ぶんまで減らすと、ハッチから部隊長が顔を出す。部隊長はヘルメットを被っており、M1Cで攻撃するならヘッドショットを4発決めなければならない。LAWなら一撃で倒せるので、こちらがオススメだ。なお、キルせずに眠らせてもクリアできるが、Mk.22で戦う必要があるため難易度は高い。



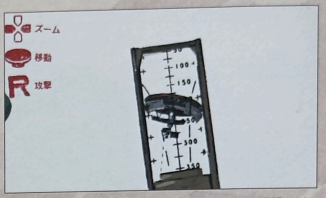
部隊長をミサイルで攻撃するなら、砲塔部分を狙って爆風に巻き込むといい。

ARTIST DEMO 捕われのアマンダを救出せよ

アマンダを連れ去ろうとする、小型の無人兵器をミサイルで撃墜するとクリアとなる。大型の無人兵器を狙ってもクリアできるが、評価ポイントが10分の7に減少するので注意。また、アマンダを狙ったり、何もない場所を撃ったとしても再度攻撃はできるが、1発外すたびに評価ポイントが下がってしまう。

クリア方法

■アマンダを捕えている小型の無人兵器をミサイルで撃つ



大型無人兵器への攻撃は回避されてしまう。どのような選択であれ、最終的に小型の無人兵器は破壊されアマンダは落下する。

RANK S スモークグレネードで機先を制する

ランクSを獲得するには、敵兵を1人もキルせずにクリアする必要がある。そこでLAWに加えて、睡眠効果のあるMk.22かモシンナガンを携行し、さらにスモークグレネードと暗視ゴーグル、フルトン回収システムを用意しておこう。

右の手順でスモークグレネードを活用しつつ戦い、キルせずに無力化した敵兵をフルトン回収して安全を確保。増援が現れるまでに、ミサイルで装甲車にダメージを与えておく。こうして部隊長が現れるまで戦い、最後に部隊長を眠らせるのだ。なお、敵に一度も見つからずに8人の敵兵を倒せれば、装甲車の耐久力に関係なく部隊長が顔を出す。とはいえ、時間的な余裕が少ないので、発見されることは覚悟のうえで次々と敵兵を倒していこう。

気絶や睡眠状態の敵兵を、装甲車が轢いてキルしてしまうことも。ただし、この場合は総キル行為数にカウントされないので心配ない。

スモークグレネードを活用した戦い方

まずは敵にスモークグレネードを投げる。装甲車の左右に2発投げれば万全だ。

暗視ゴーグルを装着し、連続CQCやホールドアップでキルせずに無力化していく。

装甲車にダメージを与えていく。増援が現れたら、同様の手順で再度倒すのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	600	04:00~11:59	300	12:00~15:59	200	16:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~005	150	006以上	100	−	−
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
アーティストデモ	10	100	8~9	50	6~7	0	0~5	0
撃破方法	部隊長の気力0	300	部隊長をキル	200	大型兵器を撃破	100	−	−
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M005 チコ救出

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件：M004をクリア

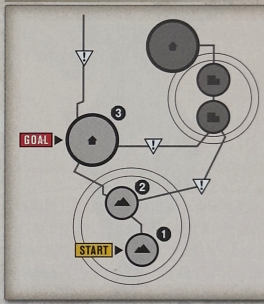
敵部隊を排除したスネークは、無人兵器に捕らえられたアマンダを発見し、辛くも救出する。

窮地を救われたアマンダの話によると、敵の搬送ルートの終着点は西の山岳地帯、イラスだという。しかし、その近辺に詳しいチコは、現在囚われの身……。スネークは負傷したアマンダに代わり、チコの救出に向かう。

OPS DATA チコが収容されている施設をめざしイラスへ

アマンダの弟チコを捜すミッション。目的地点のエリア❸（P.136）での任務は一風変わった内容で、青いドアのある家を1件ずつ調べてチコを捜し出すというもの。なお、報酬の設計図のうち、C4爆弾はM008（P.147）で必ず必要になるほか、支援補給マーカー（設置型）もM007（P.144）での攻略に役立つ。入手後は早めに開発に着手しよう。

全体マップ　コスタリカ・イラス山



ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.2）×8／偵察兵（Lv.1）×1
捕虜	男捕虜：技官（C）
備考	・チコ入隊
報酬	・C4爆弾の設計図 RANK.1 ・支援補給マーカー（設置型）の設計図 RANK.1 ・支援砲撃マーカー（設置型）の設計図 RANK.1 ・対戦ステージ「アルデア・ロス・デスピエルトス」開放

ENTRY GATE 偵察兵の狙撃対策として双眼鏡を携行

このミッションでは、スナイパーライフルを構えた偵察兵が初めて登場する。ほかの敵兵と違って移動はしないが、正面に立つと離れていても発見され、狙撃される危険性が高い。双眼鏡で偵察兵の位置や向きを確認し、迂回して進むのが安全だ。

高所にいる偵察兵は、諜報能力が高いが、回収には睡眠ガスや地雷などが必要だ。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	スナイパーライフル	M1C
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	―	―
I	回復アイテム	レーション
	装備品	双眼鏡
	装備品	フルトン回収システム
	レーダー	サラウンドインジケーター
	―	―
	―	―
	―	―

❶カミーノ・デ・ラーバ／坂道

敵兵:2人　捕虜:0人

視界の悪さはレーダーで補う

敵兵は2人だが、倒木や段差によって視界が遮られており、出会い頭に発見されてしまう危険性が高い。サラウンドインジケーターで敵の居場所を探りつつ、慎重に進んでいこう。敵兵を発見したら、物陰からMk.22でヘッドショットを決めて眠らせればOKだ。

サラウンドインジケーターの波形が大きくなったら、近くに敵兵がいる証拠。物陰に隠れて視点を動かし、敵兵の姿を捉えよう。

【POINT A】敵の死角から接近する

1人目の敵兵はAの北側を南北方向に行き来している。Aから背を向けたところをMk.22で眠らせるか、しゃがんで近づいてCQCを決めよう。その先には2人目の敵兵がいるが、推奨ルートどおりに進めば背後をとりやすい。忍び寄ってCQCなどで無力化だ。

2人目の敵兵は推奨ルートのそばを東西に行き来しているため、無視して先に進むのは危険。無力化しておいた方が無難だろう。

POINT 反政府活動と少年兵

FSLNの部隊の一員として活動している少年、チコ。その年齢は12歳と、銃を手にするにはあまりにも若すぎる。とはいえ、チコの故国ニカラグアのような政情不安定な国では、彼のような15歳以下のいわゆる「少年兵」は決して珍しい存在ではない。チコやアマンダの父親も、かつてはアウグスト・セサル・サンディーノ将軍とともに、アメリカ海兵隊と戦った少年兵であったという。

祖国解放のため戦うチコにも、UMA好きという男の子らしい一面がある。

❷カミーノ・デ・ラーバ／三叉路

敵兵:3人　捕虜:1人

崖の上にいる偵察兵を見逃さないこと

エリア内には2人の哨戒兵が巡回しているほか、西側の崖の上には偵察兵が待ちかまえている。偵察兵は一定の間隔でエリア中央のカカシを撃っているので、銃撃時の火線からおおよその居場所がわかるはず。偵察兵の視界に入らないように注意しよう。

西側の崖の上を双眼鏡で確認。偵察兵の位置と方向をチェックするといい。

総キル行為数を気にしないなら、哨戒兵を倒してから偵察兵を狙撃しよう。

【POINT B】西の崖沿いに進めば安全

このエリアの西にそびえる切り立った崖。その下は偵察兵の死角となっており、推奨ルートのように西側の崖下を移動すればエリア❸(P.136)まで発見されずに進める。ただし、巡回している2人の哨戒兵の視界には入ってしまうため、ひとまずBで身を潜め南側を巡回する敵兵を無力化しておくのがオススメだ。また、北にある列車の荷台には捕虜が捕えられている。フルトン回収する場合は、北側を巡回している敵兵もMk.22で眠らせておこう。

偵察兵は長距離を見通せるが、視界の範囲は狭い。不用意にカカシに近寄らなければ発見される心配はないはずだ。

❸ アルデア・ロス・デスピェルトス

敵兵:4人　捕虜:0人

チコの居場所を捜し出そう

青いドアの家に監禁されているチコを捜し出せばミッションクリアとなる。だが、該当する家は5軒あり、チコの居場所はそれらのうちどれか1つだ。警戒にあたる敵兵を無力化しながら順番に捜していこう。

青いドアの前に立つとアクションアイコンが表示され、室内の様子を確認できる。

エリア内にいる敵兵は4人。チコ捜索のジャマになるので、無力化してしまおう。

【POINT C】詳細マップを確認する

チコを見つけ出すには、青いドアの家をしらみつぶしに捜す必要がある。青いドアの家の位置は、実は詳細マップでオレンジの印で示されている。一度調べた家は詳細マップから印が消えるので、どこを調べたのか忘れてしまったら確認してほしい。

チコを無事見つけ出すとアーティストデモに切り替わり、その時点でクリアとなる。なお、ここでのアーティストデモはコマンド入力する必要は一切ない。

路地裏の角のようなわかりにくい場所にも青いドアの家がある。行動開始後、まずは詳細マップで位置を確認しておこう。

【POINT D】トラックから様子をうかがう

推奨ルートどおりに攻略する場合、エリアの東側から西側へ横断する際には注意が必要。中央の道路に敵兵が2人おり、不用意に横切ろうとすると発見される危険性があるからだ。ひとまずDのトラックの陰に隠れて敵兵の様子をうかがい、彼らが背後を向けたスキに移動しよう。

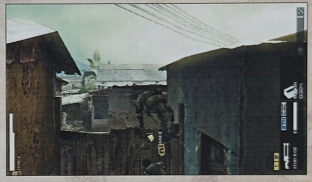
より安全に進むなら、中央の道路の敵兵のうち北側を巡回している方を無力化するといい。背後を見せるまで待ってから攻撃しよう。

【CO-OPS】東西に分かれて捜索する

CO-OPS時には二手に分かれて進み、敵兵を全員無力化してしまうのがオススメ。正面にいる敵兵を片付けたら、東西の路地にいる敵兵をそれぞれ無力化し、最後は中央の道で合流して北にいる敵兵を倒そう。北へ進むまでの道中で、青いドアの家を捜しつつ進めば手早くクリアできる。

青いドアの家は中央の道路を隔てて点在している。東西に分かれてチコの居場所を捜すのが効率的だ。

警戒レベルが上昇してしまったら、西側にある木箱から柵を乗り越えて潜入フェイズになるまで隠れよう。ここまでは敵兵も追ってこない。



西にある袋小路ではスネークフォーメーションが有効。SINGLE時は一方通行となる北側の壁を、片方のプレイヤーが乗り越えられる。

RANK S 警戒レベルを上げないことが重要だ

エリア❶(P.134)と❷(P.135)は推奨ルートどおりに進み、進行上ジャマになる敵兵のみをキルせずに無力化させる。エリア❸ではチコの捜索が最優先事項だが、青いドアのある家屋を調べる際は、近くにいる敵兵に気づかれないように注意してほしい。ここで警戒レベルを上げてしまうと、潜入フェイズに戻るまで青いドアを調べられなくなり、大きなタイムロスになるからだ。なお、チコの居場所は決まっていないので、運が悪いとランクSの獲得が難しくなる。チコ捜索に手間取ってしまったら、やり直すのも手だ。

敵兵に気づかれても距離が遠ければ、すぐには発見されない。近寄られる前にMk.22でヘッドショットを決めよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	650	04:00~07:59	300	08:00~14:59	200	15:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M006 ジャングルトレイン追跡

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件：M005をクリア

取容施設に捕らえられていたチコを捜し出したスネーク。敵の搬送ルートについて尋ねると、ジャングルトレインにより運ばれた物資は、その先のトンネルに消えるとの情報が得られた。

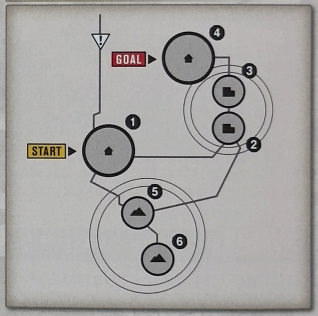
スネークは“槍”と呼ばれる積み荷と、チコが見たという巨大な怪物、バシリスコの正体を探るべく、ジャングルトレインの追跡を試みる。

OPS DATA 精製所を抜けて列車車庫へ急行せよ

目的地である列車車庫にたどり着くには、合計3つのエリアを通る必要があるため、かなりの長丁場になる。また、2階建ての建物など立体的な構造のエリアが多く、警戒レベルを上げないようにするには、これまで以上の慎重さが必要だ。

なお、報酬として入手できる設計図のうち、ソニック・アイはのちの潜入で重宝する。クリア後は、なるべく早く開発を済ませたい。

全体マップ　コスタリカ・イラス山



ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×21／偵察兵(Lv.1)×1
捕虜	男捕虜：ゲリラ兵(C)／男捕虜：諜報員(C)／男捕虜：医官(C)／男捕虜：給養員(C)／男捕虜：技官(C)
備考	—
報酬	・M60の設計図 RANK.1 ・ソニック・アイの設計図 RANK.1

ENTRY GATE ラブダンボールは必ず携行

ここではラブダンボールが有効。足場にすることでエリア❶でショートカットが可能になり、先へ進むのが格段に楽になるためだ。また、高所で警戒にあたる敵兵も多いので、武器は遠距離から狙撃できるスナイパーライフルのM1Cを携行しておきたい。

捕虜が5人もいるミッション、フルトン回収システムを携行して回収しよう。

推奨セッティング

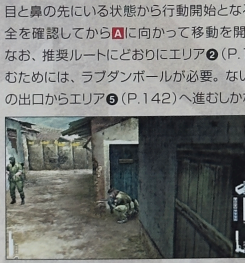
U	野戦服	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)
	スナイパーライフル	M1C
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	双眼鏡
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	ラブダンボール
	レーダー	サラウンド・インジケーター
	—	—

❶アルデア・ロス・デスピェルトス

敵兵:4人　捕虜:0人

慎重に行動を開始しよう

M005（P.133）でチコを助け出した家屋の外から行動開始となる。つまり、場合によっては敵兵が目と鼻の先にいる状態から行動開始となるので、安全を確認してからAに向かって移動を開始しよう。なお、推奨ルートにどおりにエリア❷（P.140）へ進むためには、ラブダンボールが必要。ない場合は南の出口からエリア❺（P.142）へ進むしかない。

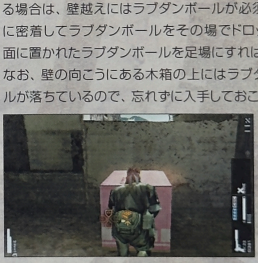


チコ救出時に敵兵全員を無力化していたとしても、あらたな敵兵が登場している。

ラブダンボールがあれば大幅なショートカットが可能。ぜひ携行してほしい。

【POINT A】壁を乗り越えてショートカット

Aには高い壁があるが、これを乗り越えればエリア❷へ進めるようになる。SINGLEでプレイしている場合は、壁越えにはラブダンボールが必須。壁際に密着してラブダンボールをその場でドロップ。地面に置かれたラブダンボールを足場にすればOKだ。なお、壁の向こうにある木箱の上にはラブダンボールが落ちているので、忘れずに入手しておこう。

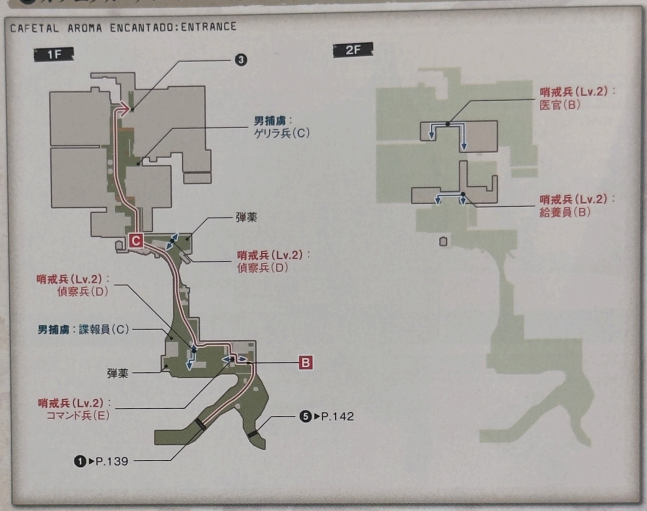


ラブダンボールを被って壁に密着。装備変更画面からドロップして地面に置くのだ。

ラブダンボールは回収できないが、壁の向こうで代わりが拾えるので問題ない。

❷ カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

敵兵:5人　捕虜:2人



高所にいる敵兵に注意しよう

北にある建物をめざして進んでいく。建物の外にいる敵兵はまばらで、警備も手薄。しかし、敷地内の2F通路には2人の敵兵が下を見下ろすように警戒にあたっている。不用意に動くと発見されやすいため、慎重な行動が求められるのだ。

【POINT B】遮蔽物を利用して行動する

破れたフェンスの先には、2人の敵兵が巡回している。その周囲には木材や木箱、トラックといった遮蔽物があるので、それらに身を潜めて、敵が背を見せたところでCQCやMk.22で無力化しよう。

Bに隠れて1人目の敵兵を無力化したら、壁沿いに移動して2人目の敵兵を素早く無力化する。南へ向いているスキに通り抜けてもいい。

【POINT C】2Fの敵兵は遠距離から狙撃

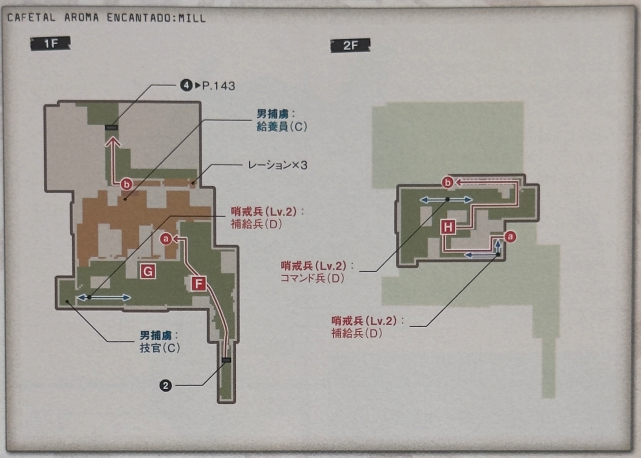
建物の敷地手前にあるトラック周辺の敵兵を無力化させたら、Cへ移動する。そこからであれば、2Fの通路にいる敵兵の姿が見えるはず。その奥には敵兵がもう1人いるが、距離が離れているため銃声は届かない。M1Cで2Fの通路の敵兵を狙撃してから敷地に入り、奥にいる敵兵を再度狙撃しよう。あとはエリア❸へ進むだけだ。

壁沿いに進んでやり過ごそうとすると、見つかる危険も。無力化するのが安全だ。

一撃で倒せないと警戒レベルが上がる。狙撃時はヘッドショットを確実に決めたい。

❸ カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

敵兵：3人　捕虜：2人



精製所を通り抜けよう

精製所の内部は2層構造になっており、エリア❹（P.143）への出口へ向かうには、2Fを経由しなければならない。このとき1Fで目立つ動きをするとF南側にいる敵兵に見つかりやすいので、しゃがみ移動でカムフラ率を上げて立ち回るのが賢明だ。

【POINT F】2Fにいる敵兵を無力化する

ここで気をつけたいのが、2F南側に立っている敵兵。2Fに登るハシゴに近づこうとすると、この敵兵に見つかる危険性が高い。ひとまずはFまで移動し、フォークリフトの陰に隠れつつMk.22で眠らせてしまおう。警戒レベルが上がるとやっかいなので、ヘッドショットで倒すようにしたい。

警戒レベルが上がると増援の敵兵が駆けつけてくる。西側の捕虜がいる部屋に身を隠し、潜入フェイズに戻るのを待つといい。

【POINT G】2人の捕虜を回収しておく

1Fには2人の捕虜が捕らえられている。彼らをフルトン回収するなら、2F南側の敵兵を眠らせたあとに1Fの敵兵を片付けてしまおう。1Fにいる敵兵は1人だけ。FからMk.22でヘッドショットを狙うのが確実だが、Gに移動し巡回しに近寄ってきたところへCQCを仕掛けてもいい。

2Fの出口付近にも敵兵はいるが、1Fにいれば見つかる心配はない。1Fの敵兵を無力化してしまえば捕虜の回収は簡単だ。

【POINT H】出口へ向かう前の注意点

2F北側にある階段を下りれば、エリア❹（P.143）への出口はすぐそこ。ただし、階段の手前には敵兵が警戒にあたっている。麻袋が積まれているHで身を潜めて敵兵の様子を観察し、CQCもしくはMk.22で無力化させてから出口をめざそう。

❹ エル・カダルソ

敵兵:5人　捕虜:0人

投擲武器で敵兵を一網打尽にする

遮蔽物の木材を隔てて5人の敵兵が密集しており、彼らを無力化すればクリアとなる。ここで正面から撃ち合うのは分が悪い。オススメは、木材に隠れたまま投擲武器で攻撃する方法だ。スタングレネードで気絶させるのが手っ取り早いが、スモークグレネードで視界を奪いCQCを仕掛けるのもアリ。

敵兵はスネークに気づいていない。そのまま投擲武器を投げつけて先手を取ろう。

❺ カミーノ・デ・ラーバ／三叉路

敵兵:3人　捕虜:0人

崖上の偵察兵の位置に要注意

エリア❶(P.139)でラブダンボールを利用したショートカットを使わない場合、ここを経由してエリア❷(P.140)に向かう必要がある。注意したいのは偵察兵の位置。MO05(P.133)のときとは違い、東の崖上に偵察兵がいるのだ。Mk.22を利用して巡回している哨戒兵を無力化しつつ、東へと進んでいこう。その際、双眼鏡があるなら、偵察兵の位置と向きを確認してから進んでほしい。

【POINT D】列車の荷台の上を通過する

エリア❷(P.140)へ向かう場合や東の崖下を進む場合は、うち捨てられている列車がジャマになる。列車の外側を回り込もうとすると、巡回する哨戒兵や崖上の偵察兵に発見されやすいので、Dから列車の荷台を乗り越えてショートカットしよう。これでムダな戦闘を避けつつ先へ進めるようになるのだ。

❻カミーノ・デ・ラーバ／坂道

敵兵:2人　捕虜:1人

※1……確実に内科医のスキルを所持。

捕虜を回収するなら立ち寄ろう

このエリアは行き止まりになっており、クリアだけが目的なら立ち寄る必要はない。だが、最南端にいる捕虜は医官という兵種で、医療班の能力が高い。しかも確実に内科医というスキルを所持しているという貴重な人材なので、フルトン回収する価値は十分にある。エリア内には敵兵が2人巡回しているので、これらを無力化しつつエリア南端に向かってほしい。

【POINT E】医療班向きの人材を確保

医療班の班レベルを上げると、よりランクの高い麻酔銃が開発可能になる。Mk.22やモシンナガンといった麻酔銃は、終盤まで多用することになるため、早めに強化しておきたい。医官の捕虜はできるだけマザーベースに送ろう。

男捕虜がいるのはエリアの最南端だ。フルトン回収し終わったら、来た道を引き返してほしい。

RANK S　ショートカットすれば楽になる

エリア❶(P.139)でラブダンボールを使ってショートカットすれば、十分時間に余裕ができる。このミッションでランクSを獲得するには、キル行為数を0に抑えることと、警戒レベルを上げないことが重要だ。

そのために用意したいのがMk.22と、M007(P.144)のクリア報酬として設計図が手に入るモシンナガンの2つ。後者を携行しておけば、エリア❷(P.140)の2F通路にいる敵兵を眠らせて、スムーズに先へ進めるようになる。モシンナガンの開発を完了させてから挑戦するのがオススメだ。

モシンナガンは銃声を発するが、遠くにいる敵兵を眠らせられる。総キル行為数を抑えられるので、ランクS狙いに役立つ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~05:29	650	05:30~11:59	300	12:00~17:59	200	18:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

大型兵器データ▸P.512

M007 対戦車戦：T-72U

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

出現条件：M006をクリア

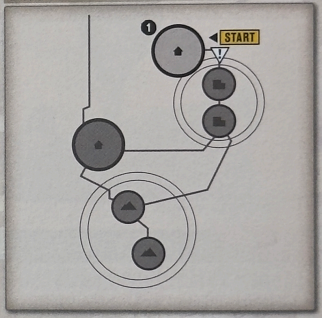
スネークは精製所を抜け、ついにジャングルトレインの終着点にたどり着く。

しかし、すでに積み荷の核物質はトラックに積み替えられており、彼の到着と同時に山頂の施設へと出発してしまった。トラックの追跡を試みるスネークだったが、その行く手を阻むかのように戦車を擁する特殊部隊が姿を現す。

OPS DATA スネークの前に戦車が出現

戦車は4人の敵兵を随伴させている。敵兵をフルトン回収、もしくはキルすると随時増援が出現。計10人の敵兵を撃退し、戦車に一定のダメージを与えるとハッチから部隊長が現れるので、これを無力化すればいい。戦車の耐久力をゼロにすることでもクリアできるが、部隊長を倒せば戦車を鹵獲（ろかく）できるのでお得だ。なお、クリア報酬のボンカレーとモシンナガンはどちらも便利なので、優先的に開発したい。

全体マップ　コスタリカ・イラス山



ミッションデータ

敵	T-72U／随伴歩兵×10
捕虜	—
備考	—
報酬	・モシンナガンの設計図 RANK.1 ・ボンカレーのレシピ RANK.1 ・対戦ステージ「エル・カダルソ」開放

ENTRY GATE 基本的にはM004の対装甲車戦と同じ

武器はLAWとM1Cがオススメ。RPG2が開発済みなら、LAWの代わりに携行してもいい。随伴歩兵と中距離で撃ち合うなら、M1Cに代えてマシンガンのM60を携行するのもアリだ。戦車の攻撃力が高いため、ライフを回復できるドリトスも携行しよう。

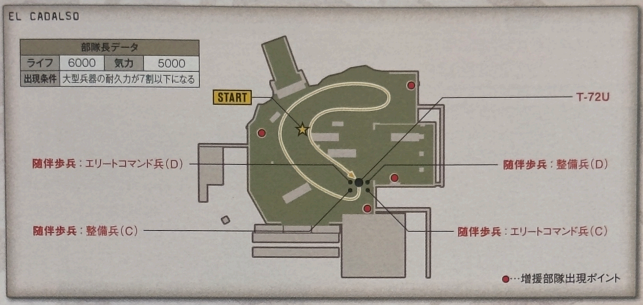
マシンガンを使う場合は、戦車の後部で銃撃しながら追いかける戦法が有効だ。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ミサイル	LAW
	スナイパーライフル	M1C
	投擲武器	スモークグレネード
	設置武器	支援補給マーカー（設置型）
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	装備品	フルトン回収システム
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—
	—	—

❶エル・カダルソ

敵兵：4人（6人）　捕虜：0人



高い機動力と強力な主砲が脅威だ

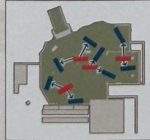
戦車の動きは装甲車に比べて素早く、さらに直撃すると大ダメージ必至の主砲を連発してくる。列車の陰に隠れても、主砲によって列車ごと吹き飛ばされてしまうので安心はできない。また、壁を背にしていると爆風に巻き込まれる危険もある。常時回復アイテムを装備してダメージに備えよう。

【PHASE 1】横転した列車を盾にする

行動開始後、敵がスネークを見つける前にLAWやRPG2で先制攻撃を仕掛けよう。すると、戦車は主砲の発射準備にとりかかる。「装填完了！」や「主砲発車準備よし！」という敵の声が聞こえたら、列車に向かって移動だ。主砲が当たって列車が横倒しになれば、以降は動かなくなるため強固な盾になる。以降は横転した列車を盾代わりにして戦っていこう。

列車が横転しなかった場合は、戦車にわざと見つかり主砲を誘導するといい。

列車の位置について



主砲が当たった向きによって、列車はふたとおりの場所に吹き飛ぶ可能性がある。その場所により戦車の移動ルートも変わる。

■…列車の初期位置
■…横転後の位置

【PHASE 2】燃料タンクを攻撃して足止め

列車を横倒しにしてバリケードが出来たら、戦車が主砲を発射する際のスキを狙ってLAWやRPG2を撃ち込んでいく。戦車への攻撃は、「燃料タンク→キャタピラ→それ以外の部位」の順にダメージを与えやすい。燃料タンクは2つとも後部にあるため狙いにくいが、破壊するごとに戦車を一定時間行動不能にできるのだ。また、随伴歩兵にも十分な注意が必要。列車を回り込むようにして敵兵が近づいてきたら、スタンロッドに持ち替えてCQCで気絶させよう。そのまま放置して戦車に縋りつかせてしまうのも手だ。

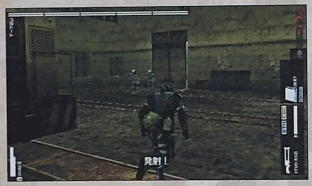
CQCはなるべくCQCぴたーんか連続CQCを狙おう。敵兵に囲まれそうなときは周囲にスモークグレネードを投げておくといい。

戦車に近づけば主砲は撃たれないが、回転する主砲に触れるとダウンさせられてしまう。そのまま轢かれてしまう危険もある。

RANK S 東から迂回して戦車部隊の背後をとる

基本方針は、M004（P.130）の対装甲車戦と同じでいい。随伴歩兵をフルトン回収しつつ戦車にダメージを与え、ハッチから部隊長を誘い出して眠らせるのだ。部隊長を狙う武器はMk.22がオススメ。主砲の間げきを縫って部隊長を狙い撃つことになるので、モシンナガンより短時間で照準を合わせやすいMk.22の方が使い勝手がいいからだ。また、敵兵に近寄られたときに、装備したまま直接CQCを決められるのも大きな利点となる。

なお、M004に比べて敵兵の総数が増えていて、発見されずにクリアするのは難しい。一度も発見されずに、全敵兵をキルせずに無力化して部隊長を出現させたい場合は、増援の出現地点がスネークのいる位置によって変化することに注意しよう。



増援は特定の場所のいずれかから出現する。フルトン回収したあとは、素早く周囲を見回して出現位置を確認しよう。

部隊長をキル以外の方法で無力化させるまでの流れ

戦車の背後からスモークグレネードを投げ、敵兵を倒してフルトン回収する。

戦車を攻撃しつつ増援を撃退。ミサイルの爆風に敵兵を巻き込まないように。

部隊長が出現したら列車の陰に隠れ、主砲発射の合間に麻酔銃で眠らせよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~05:59	650	06:00~13:59	300	14:00~17:59	200	18:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~005	150	006以上	100	−	−
敵視死回数	000	400	001~003	200	004~006	100	007以上	50
撃破方法	部隊長の気力0	300	部隊長をキル	200	大型兵器を撃破	100	−	−
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

POINT 東側勢力の最新鋭戦車T-72

T-72は、ソ連がT-64に代わる次世代の戦力として開発した戦車である。1971年から1973年にかけて試作車両で各種試験を繰り返し、ようやく制式採用されたばかり。1974年の時点では生産が開始された直後という最新鋭の兵器なのだ。そんな東側勢力の最新兵器を、なぜCIA（＝アメリカ）が雇った傭兵部隊が装備しているのか……。このあたりには、かなり裏がありそうだ。

ソ連製の最新鋭戦車がコスタリカの地に出現。激戦は必至といえる。

M008 バリケード破壊

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件：M007をクリア

敵部隊の排除に成功したものの、戦車の主砲で吹き飛ばされた列車によってトンネルがふさがれてしまう。トラックの追跡は困難と思われたが、チコから収容施設を経由したあらたな追跡ルートを知らされる。

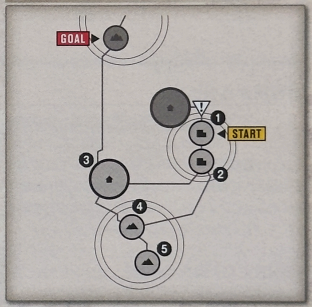
その追跡ルートを隔てるバリケードを破壊するため、スネークは収容施設へと向かう。

OPS DATA 収容施設のバリケードを爆破せよ

M006（P.138）で移動したルートを逆走し、エリア❸（P.150）の収容施設をめざす。バリケードを破壊するために必要なC4爆弾は、研究開発班のレベルが12以上あれば開発が可能。あらかじめ研究開発班のレベルを高めておき開発しておこう。

また、このミッションからはヘルメットを被った敵兵が登場する。頭部に当てても1発目はヘルメットが外れるだけでダメージは与えられない。その後、さらにもう1度ヘッドショットする必要があるのだ。

全体マップ　コスタリカ・イラス山

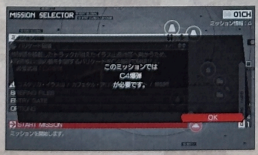


ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.2）×6／哨戒兵（Lv.3）×4／偵察兵（Lv.1）×2
捕虜	男捕虜：諜報員（C）
備考	C4爆弾必須
報酬	－

ENTRY GATE ミッションクリアにはC4爆弾が不可欠

このミッションでは収容施設にあるバリケードを破壊するために、C4爆弾を必ず携行しなければならない。また、目的地への道中では、Mk.22とモシンナガンを装備しておくと便利。モシンナガンの開発が間に合わなければM1Cでもかまわない。



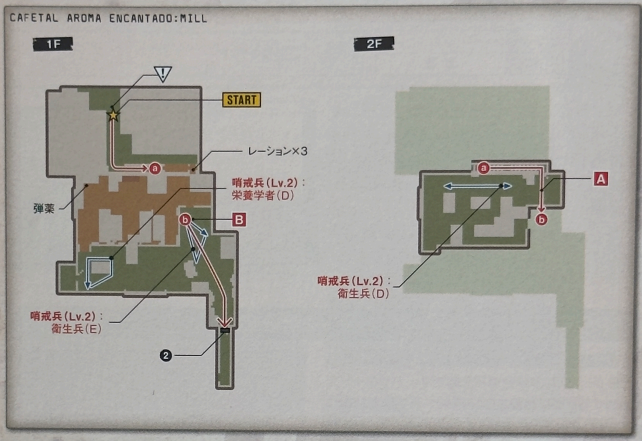
C4爆弾を携行していない場合、警告メッセージが表示され出撃できないのだ。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	設置武器	C4爆弾
I	－	－
	回復アイテム	レーション
	装備品	フルトン回収システム
	レーダー	サラウンドインジケーター
	－	－
	－	－
	－	－
	－	－

❶ カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

敵兵:3人　捕虜:0人



精製所から引き返す

ミッションの開始地点は精製所の北側。まずは階段を上って建物の2Fに入り、1Fの出口に向かう。ただし、M006（P.138）とは違って1Fを巡回する敵兵が2人に増員されている。そのため、2Fの柵の近くで立っていると見つかりやすい。しゃがみ移動で柵に近づき、降りるタイミングを計ろう。

【POINT A】柵を乗り越えショートカット

建物の2Fに到着したら、敵兵が背を向けているスキにAまで移動。ここから階下にいる敵兵の様子をうかがい、背後を見せているようならローリングかエルードで柵を乗り越え、直接、1Fへと降りよう。敵兵の様子を確認せずに飛び降りてしまうと、発見される恐れがあるので注意してほしい。

柵を乗り越えるには、ローリングで飛び降りるか、エルードで一度つかまってから下へと落ちればいい。このルートなら2Fの敵兵と戦わずにすむ。

【POINT B】1Fの敵兵を素早く倒す

柵をショートカットしてBに飛び降りたら、すぐに目の前にいる敵兵を無力化しよう。サプレッサーの付いたMk.22など音の出ない方法で素早く無力化し、そのまま南へ進んで出口へ向かうのだ。

飛び降りた直後なら、敵兵はまだ背後を向けているはず。忍び寄ってCQCやスタンロッドで攻撃するか、Mk.22で無力化するといい。

1Fの西側にいる敵兵が東方向を向いている場合でも、この距離があれば発見されることはない。無益な戦闘はさけて出口へ進もう。

❷ カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

敵兵:3人　捕虜:0人

敵兵は少ないが油断禁物

北側の建物を出たら敷地を出て、南のエリア❸(P.150)へと向かう。ここで注意したいのは敷地内の2Fの通路で警戒に当たる敵兵だ。警戒レベルを上げたくないなら、この敵を最初に片付けよう。

【POINT C】モシンナガンで敵兵を眠らせる

建物から出たらCへ移動しよう。この場所にいれば2Fの通路にいる敵兵に気づかれる恐れはないので、モシンナガンで狙撃して眠らせてしまおう。スコープをズームして慎重に狙いをつけ、ヘッドショットによる一撃で眠らせてしまうのだ。

近くにいる敵兵は1人だけ。そのためモシンナガンのような銃声がする武器を使っても、警戒レベルは上がらない。

【POINT D】ここでもモシンナガンが役立つ

敷地を抜け出したらエリア中央にあるトラックまで移動し、南に見える敵兵をモシンナガンによるヘッドショットで眠らせてしまおう。ここまでスネークと敵兵の距離が離れていれば、モシンナガンの銃声は相手に聞こえない。この敵兵を眠らせたところでDのトラックに身を隠し、フェンスの近くを見回っている敵兵をモシンナガンで狙い撃てばいい。

エリア中央部は南北の見通しがいい。強引に進むと敵兵に見つかる危険性が高い。

3人目の敵兵もモシンナガンで攻撃。ほかに敵兵はいないのでじっくり狙おう。

❸ アルデア・ロス・デスピェルトス

敵兵:4人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

西側にあるバリケードに接近せよ

破壊目標であるバリケードは、このエリアの西側に設置されている。南側の出口からはエリア❹へ進めるが、クリアするだけならそちらに進む必要はない。バリケードをC4爆弾で破壊し、その後に出現する目的地に向かえば、このミッションはクリアとなるのだ。

【POINT E】東の路地からトラックへ向かう

まずは東の路地を通ってEまで進み、周囲の様子を確認。トラックの近くにいる敵兵を無力化させてから西側へ向かっていく。このエリアに登場する敵兵はいずれもヘルメットを被っており、ヘッドショットを2発決めないと眠らせられない。そこで、接近してからCQCで気絶させていくのだ。気力が高いので、CQCぴたーんを利用して気絶させよう。

ほかの敵兵に起こされてしまわないように、気絶させた敵兵はフルトン回収だ。

【POINT F】C4爆弾をセットする

エリアを南北に貫く道には2人の敵兵がいる。南に歩き出したスキに道路を横切り、Fへ向かおう。ここで西側の路地にいる敵兵に忍び寄ってCQCぴたーんで気絶させれば、あとはバリケードにC4爆弾をセットするだけ。起爆させると警戒レベルは上がってしまうが、そのまま目的地へ向かえば敵兵に接触することなくクリアできる。

Fにいれば、敵兵に見つかることなく中央と西側にいる敵兵の動きを確認可能。

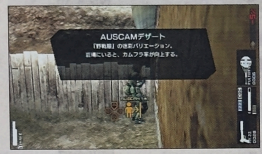
C4爆弾をセットしたら、起爆前に退避。爆風に巻き込まれないように注意。

【POINT G】寄り道してユニフォームを入手

西側にある袋小路にはユニフォームのAUSCAMデザートがある。これを入手するには、Gの木箱を足場にして柵を乗り越えればいい。

入手後は袋小路の南側にある木箱を足場にして戻ろう。この袋小路は、警戒レベルが上がったときの逃げ場としても有効。敵兵は柵を乗り越えられないので、ここで待っていれば潜入フェイズに戻せる。

南側の木箱を乗り越えるときは、中央の敵兵の動きを確認しておこう。



ここで入手できるユニフォームは、岩場でのカムフラ率が高く、第二章で役立つ。

【CO-OPS】全員を無力化しよう

味方の人数が多いCO-OPSでは、手分けをしてすべての敵を無力化してしまうといい。そうすれば、C4爆弾を起爆させても警戒レベルが上がらない。また、スネークフォーメーションを利用することで、前述の柵で囲われた袋小路を自由に行き来できるようになる。敵兵を無力化する途中に見つかったら、ここへ逃げ込んで警戒レベルを下げよう。

敵兵がいなければC4爆弾の爆発音も問題なし。敵の追撃を心配せずに済む。

スネークフォーメーションでの乗り越えは目立つ。西の敵兵を無力化しておこう。

❹ カミーノ・デ・ラーバ／三叉路

敵兵:2人　捕虜:0人

偵察兵に発見されないように崖下を進む

ミッションクリアだけが目的ならこのエリアには立ち寄らなくていいが、その先にあるエリア❺(P.152)に捕虜がいる。マザーベースの諜報班の班レベルを上げるのに役立つ人材なので、回収しておきたい。なお、このエリアの東西の崖上には2人の偵察兵が待ちかまえている。エリア❺へ向かう場合、どちらかの崖下を沿うようにして進めば見つからない。

スナイパーライフルで狙撃すると、一方に気づかれてしまう。通り抜けた方が安全だ。

エリア❺で捕虜を回収したら、帰り道では、西側の崖下を進めばスムーズに移動可能。

M008 バリケード破壊

❺カミーノ・デ・ラーバ／坂道

敵兵:0人　捕虜:1人

最南端にいる捕虜をフルトン回収

エリアの最南端に捕虜がいるだけで、敵兵はいない。まっすぐ捕虜のもとへ向かい、フルトン回収したら、来た道を引き返してエリア❹（P.151）へ戻ればいい。ここで捕らわれている捕虜は諜報能力が高く、マザーベースに送れば大いに貢献してくれるはずだ。

捕虜の回収へ向かうと、クリア時間が余分にかかる。ランクSの獲得をめざすなら、別の機会にこのエリアへ訪れよう。

RANK S　エリア③までは時間短縮を優先する

エリア❸（P.150）では、複数の敵兵の目を盗んで行動する必要があるので、そこに着くまでをスムーズに攻略して十分に時間を稼いでおきたい。また、危険フェイズになるとランクS獲得が不可能になってしまうため、できるだけ立ち止まらずに、推奨ルート上にいる敵兵のみをキル以外の方法で無力化しながら進んでいく必要がある。そのためにユニフォームは足音が立たないスニーキングスーツを、武器には麻酔銃のMk.22とモシンナガンを選ぼう。

エリア❶（P.148）では、建物2Fへの階段を上った先にある柵をローリングで飛び越えることで直接1Fに降りられる。このとき、1Fの敵兵は背を向けているのでホールドアップを狙うといい。エリア❷（P.149）では、3人の敵兵をモシンナガンで眠らせつつ先を急ぐ。エリア❸では敵兵が多いので、多少時間をかけても見つからないように慎重に行動したい。万全を期すなら、4人の敵兵すべてをキルせずに無力化してから、C4爆弾を起爆するのだ。

エリア❶では、2Fに登った直後にそのままローリングで柵を飛び降りる。そうすればタイミングよく1Fの敵兵の背後を取れるのだ。

エリア❸は敵兵に発見される可能性が高い。遮蔽物を利用して、Mk.22を敵兵の死角から連発するのがもっとも安全な方法だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~04:59	650	05:00~07:59	300	08:00~14:59	200	15:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵兵死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M009 火口内基地潜入

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件 M008をクリア

バリケードを破壊したスネークは、“槍”が積まれたトラックを追って火口内基地をめざす。

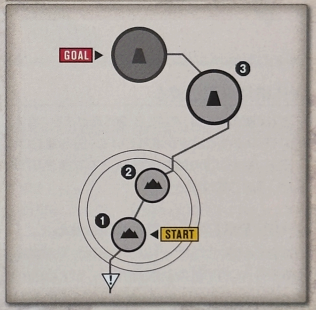
火口内基地へ通じる追跡ルートには、これまで以上の厳重な警備が敷かれている。あらたにMSFの力となったアマンダやチコのバックアップを受け、スネークは厳戒体制の山道へと足を踏み入れることに……。

OPS DATA サプレッサーを温存して探索しよう

核弾頭が積まれたトラックを捜索するのが目的。敵兵はすべてヘルメットを被っているため、ヘッドショット1発では無力化できない。また、強力なミサイルを装備した敵兵が登場する点にも注意しよう。

敵兵の総数も多く、Mk.22だけに頼っていると途中でサプレッサーが壊れてしまう。敵兵の無力化を積極的に狙うのであれば、CQCやホールドアップ、スタンロッドの使用頻度を高め、サプレッサーを温存しておきたい。そのためには、発見されずに行動することがより重要になってくるのだ。

全体マップ　コスタリカ・イラス山



ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.3)×10
捕虜	女捕虜：医官(C)／男捕虜：ゲリラ兵(C)
備考	・HIDEO入隊(トラックで発見した場合のみ)
報酬	・M1928A1の設計図 RANK.1

ENTRY GATE AUSCAMデザートで出撃

岩場でのカムフラ率が高い野戦服のAUSCAMデザートと、麻酔銃の組み合わせで挑むのがオススメ。ただし、モシンナガンは銃声を発するため、ほかの敵兵に気づかれやすい。銃撃戦を想定し、連射力の高いM16A1やM60を装備するのも手だ。

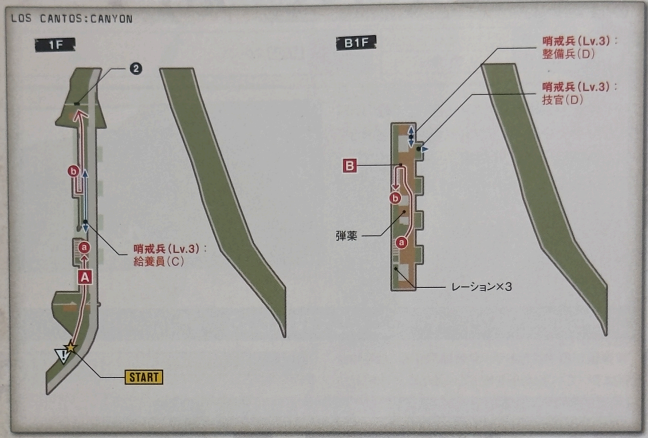
エリア❷でラブダンボールが役立つ。攻略が格段に楽になるので携行しておきたい。

推奨セッティング

U	AUSCAMデザート	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	―	―
	―	―
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	ソニック・アイ
	装備品	ラブダンボール
	レーダー	サラウンドインジケーター
	―	―

❶ロス・カントス／渓谷

敵兵:3人　捕虜:0人



立体構造の橋を渡る

上下2層の橋を渡ってエリア❷へ進むことになる。橋の1Fの途中で足場が壊れていて、先へ進むにはB1Fを経由しなければならない。B1Fには2人の敵兵がいるので警戒が必要だ。

【POINT A】対岸の敵兵を眠らせる

橋をまっすぐ北方向へと進んでいくと、橋が崩落した場所の向こうに敵兵の姿が見える。Aまで進んだらMk.22で攻撃して、敵兵が眠ったスキにそのままB1Fへ飛び降りればいい。

橋が崩落した場所では、ラブダンボールをドロップして足場にするとB1Fから登ることもできるが、ここでは使用せずに温存しておきたい。ラブダンボールはエリア❷で使用することになるからだ。

距離が離れているため、敵兵には気づかれない。Mk.22で胴体を狙い、敵兵が眠るまで数発当てるようにしよう。

【POINT B】素早く通り抜けよう

B1Fへ降りたら敵兵の目を盗んでBへ進み、そこから1Fへ向かう。柱や遮蔽物が多いので、敵兵に不審に思われた場合は、これらに身を隠して発見されにくくするといい。

橋ではヒルドも可能。隠れる場所がないときは、これでやり過ごそう。

【CO-OPS】段差を上って楽に突破

Aの先にある崩落地点は、スネークフォーメーションで登れる。これを利用すれば、B1Fにいる敵兵の目を気にすることなく出口へ進めるのだ。1Fの敵兵は事前に無力化しておこう。

ラブダンボールを使って登るのはもったいないが、CO-OPSなら協力して登れる。

❷ロス・カントス／尾根

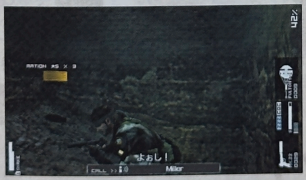
敵兵：3人　捕虜：1人

ミサイルを持った敵兵が出現

3人のうち、トラックの東側にいる敵兵はミサイルを装備している。攻撃されるとやっかいなので、無力化しておきたい。なお、ここで敵兵の位置を把握したいときはソニック・アイが有効だ。

【POINT C】ラブダンボールで安全に移動

Cの段差は、ラブダンボールを足場にして乗り越えられる。このショートカットを利用することで、トラックのそばまで敵兵に気づかれることなく移動できるのだ。なお、登ってすぐの場所に捕虜がいるので、先へ進む前にフルトン回収しておこう。



MAIN OPSでは初の女捕虜が登場。フルトン回収後に届くミラーの無線からは、ただならぬ歓喜の様子が伝わってくる。

【POINT D】トラック周辺の敵兵を無力化

段差を登ってDまで進むと、ミサイルを持つ敵兵が見える。少し待てば北へ歩き出すので、Dから Mk.22を撃ち込んで眠らせよう。その後、トラックの西側にいる敵兵のスキを見て坂を下り、死角に入ったらMk.22やCQCで無力化するといい。

Dから下をのぞくと3人の敵兵の様子が捉えられる。敵兵が視界から外れたときは、ソニック・アイで位置をチェックしよう。

【CO-OPS】アイテムを使わずショートカット

CO-OPSにおいても、Cの段差をスネークフォーメーションで乗り越えるのがオススメ。3人の敵兵すべてを無力化させるつもりなら、ここで上下の二手に分かれて挟撃するのもアリだ。

❸フェルテ・ラ・ラデラ

敵兵:4人　捕虜:1人

砦の敵兵に見つからないように進む

砦の上には3人の敵兵がいて、警戒にあたっている。敵兵の視界に入らないように、遮蔽物に隠れながら進もう。ここでは警戒レベルに関係なく、目的地まで進みさえすればクリアは可能。そこである程度隠れて進んだら、レーションを装備して一気に走り抜け、強行突破するのも手だ。

【POINT E】コンテナの陰から砦へ接近

まずは砦の下を見回っている敵兵の無力化が先決。行動開始地点から少し進んだところにある壁に隠れて、Mk.22で狙い撃とう。

このあとはエリア西側の端を進み、Eにあるコンテナの陰で様子をうかがうといい。砦の上にいる敵兵が下をのぞき込んでいないタイミングで前進すれば、見つかることなく砦に近づける。

砦の上の敵兵に姿を見られると、ハシゴを降りてくる。壁の裏に隠れよう。

【POINT F】エルードを利用して移動する

砦の真下まで近づいたら、そのまま壁沿いに東へ進む。Fにある壁が壊れた場所から飛び降りれば、フチをつかんでエルードが可能。この状態で右に向かって移動していけば、砦の上の敵兵に見つかることなく真下にある部屋に侵入できるのだ。

ここまで来れば目的地まで敵兵に接触することはない。部屋の西側にある窓から外に出て、正面に見える火口内基地の入口に向かおう。

Fからエルードで進んだ先の部屋には捕虜がいる。外に出る前にフルトン回収だ。

ハシゴで砦の上に登れるが、敵兵をフルトン回収しないなら無視していい。

ARTIST DEMO 核弾頭を運んだトラックを捜し当てよう

並んでいるトラックの積み荷を調べるアーティストデモ。「64779」のナンバーの積み荷を調べるとクリアできるが、ほかのトラックにもユニークなものが積まれている。なかでもナンバー「63824」は必ず調べよう。すると、医療と諜報の班能力が最高値を誇る優秀なスタッフ、HIDEOを仲間にできるのだ。

クリア方法

■ナンバー「64779」のトラックを調べる

正解のトラックを調べても核弾頭は見つからないが、スネークはその痕跡から火口内基地に運び込まれたと確信する。

トラックのナンバーと中身

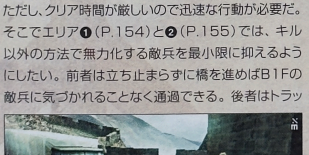
ナンバー	中身
66447799	ただの積み荷
140.96	メイ・リンのポスター
777	カジノのチップ
00000	光の星霊獣オテンコの人形
64779	空（正解）
63824	HIDEO
48273	メタル…ギア…
57577	マグロ

ほかのトラックにもさまざまなネタが仕込まれている。マグロが積まれているトラックは、なぜか品川ナンバーだ。

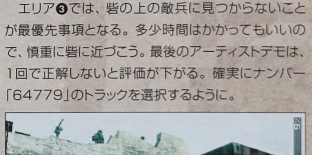
RANK S 可能な限り戦闘を避けてクリア時間を短縮する

ランクSをめざす場合も推奨ルートどおりに進もう。ただし、クリア時間が厳しいので迅速な行動が必要だ。そこでエリア❶（P.154）と❷（P.155）では、キル以外の方法で無力化する敵兵を最小限に抑えるようにしたい。前者は立ち止まらずに橋を進めばB1Fの敵兵に気づかれることなく通過できる。後者はトラック左手に隠れて敵の目を盗み、そのまま走り抜けよう。

エリア❸では、砦の上の敵兵に見つからないことが最優先事項となる。多少時間はかかってもいいので、慎重に砦に近づこう。最後のアーティストデモは、1回で正解しないと評価が下がる。確実にナンバー「64779」のトラックを選択するように。



エリア❷でトラックの右側にいる敵兵を眠らせたあと、遮蔽物の裏で待機。巡回する敵兵の動きを確認してから進むのだ。



エリア❸は素早い行動よりも慎重さが求められる。特に西側のコンテナから砦に近寄るときは、細心の注意を払おう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~05:29	600	05:30~07:59	300	08:00~14:59	200	15:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~003	150	004~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	300	001~002	200	003~005	100	006以上	−500
敵兵死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
アーティストデモ	10	100	8~9	50	6~7	0	0~5	0
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M010 対ピューパ戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

出現条件：M009をクリア

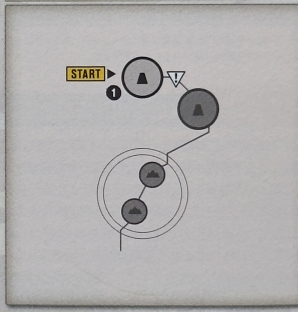
スネークは火口内基地への潜入を果たし、目的のトラックを見つけるが、すでに核弾頭は持ち去られたあとだった。

そのとき基地内で言い争う2人の男を目撃。口論の末、デッキから突き落とされた車椅子の男を助けたスネークの前に、AI兵器ピューパがその凶暴な姿を現す。

OPS DATA 初めてのAI兵器との戦い

AI兵器は機動性が高く、攻撃の種類も豊富な手強い相手。そんなAI兵器を撃破するには、まず攻撃を加えつづけ、総耐久力を0にする必要がある。すると動きが一定時間止まるので、この間にAIポッドのハッチを攻撃して壊そう。ハッチを破壊したあとは、AIポッドに接近して内部に乗り込めばOKだ。なお、AIポッド内で抜き取れる記憶板は、あとでメタルギアZEKEの開発に役立ってくれる。

全体マップ　コスタリカ・イラス山



ミッションデータ

敵	ピューパ
捕虜	—
備考	・ヒューイ入隊 ・IDカード(H) RANK.1入手
報酬	・支援補給マーカー(投擲型)の設計図 RANK.2 ・チャフグレネードの設計図 RANK.1 ・暗視ゴーグルの設計図 RANK.1

ENTRY GATE 気力を回復するアイテムを用意

効率よくダメージを与えるためにミサイルのLAWやRPG2は必須。加えて、電撃：大の避雷針を壊すために、アサルトライフルやマシンガンも携行しよう。ピューパは気力を減らす攻撃を多用するので、気力を回復する効果があるマテ茶を携行するといい。

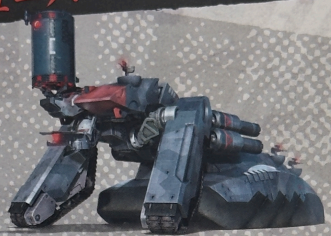
ミサイルだけでは弾薬が足りない。支援補給マーカー(設置型)も必要だ。

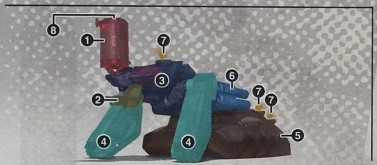
推奨セッティング

U	野戦服	
W	ミサイル	LAW
	マシンガン	M60
	設置武器	支援補給マーカー(設置型)
	—	—
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

AI搭載水陸両用戦機

ピューパ





部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	285000	−
❶AIポッド	142500	◎
❷電撃ユニット	45000	○
❸ヘッドパーツ	45000	△
❹キャタピラ	41250	×
❺ホバー	41250	×
❻ブースター	33750	○
❼機銃	7500	△
❽AIポッドハッチ	40000	◎

CO-OPS時の耐久力倍率 ※1		
	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……AIポッドハッチのみ倍率なし。

残り耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数
80%以上	6
79%~60%	5
59%~40%	4
39%~20%	3
19%~1%	2
1%未満	0

ピューパの攻撃

電撃:大

ライフダメージ	6000
気力ダメージ	2000

歌いながら多数の避雷針を撒いたのち、「電撃出力最大」のボイスとともに避雷針に向けて電撃を放つ。近くに避雷針があると感電してダメージを受けてしまうので、周囲にあるものを攻撃し、あらかじめ破壊しておこう。

ジャンプ着地

ライフダメージ	6000
気力ダメージ	0

「跳躍準備」のボイスとともにジャンプ。エリア中央部に着地するため、外周にいれば当たらない。

パンチ

ライフダメージ	5000
気力ダメージ	0

キャタピラを振り上げて、突進からパンチを放つ。本体に当たらないように、左右ではなく後方に退避だ。

電撃:中

ライフダメージ	4000
気力ダメージ	1500

「ターゲットロックオン」と発声し、3方向→2方向の電撃を2連射×2セット、または直線の電撃を8連射する。

電撃:小

ライフダメージ	2000
気力ダメージ	1000

「放電開始」のボイスのあと、電撃×2→機銃×2を2セットで撃ってくる。左右に移動すればかわせる。

接触

ライフダメージ	1800
気力ダメージ	0

蛇行しながらの体当たり。「ブースター点火」のボイスのあとは突進してくる。真正面でホフクすればOK。

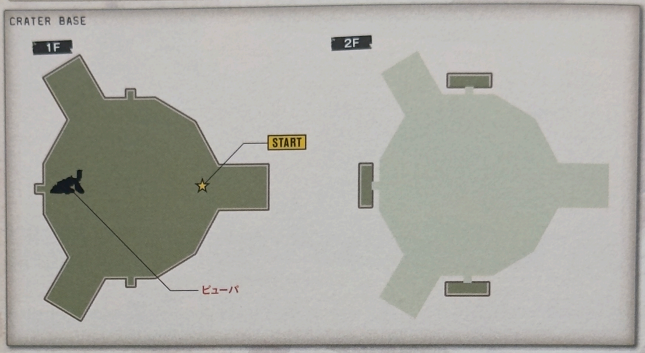
機銃

ライフダメージ	400
気力ダメージ	0

機銃による攻撃は左右への移動で回避できる。ダメージは低いので、よけずにミサイルを撃ってもいい。

❶ 火口内基地

敵兵:0人　捕虜:0人



通路を利用して戦う

ビューパは機動力が高く、エリア中央で戦うと逃げるのに手一杯になってしまう。そこで、エリア外周の通路に位置どって戦うのだ。ここなら電撃と機銃、「ブースター点火」後の接触以外をすべてかわせる。ただし、通路内部では支援要請が行なえないので、少しエリア中央部に出てから支援を呼ぶように。

「ブースター点火」後、通路に向かって突進してきたときは左右でかわそう。

【PHASE 1】動きを止めたときがチャンス

外周を動き回りつつ機銃を乱射してくるときに照準を定めるのは難しいが、電撃などでスネークを狙ってくるときは、エリア中央部で動きを止める。このスキに弱点であるAIポッドにLAWやRPG2を撃ち込み、すぐさまビューパの横方向へ移動しながらリロードしよう。以後はこの繰り返しでダメージを与えればいい。

ビューパが外周を移動しているときは、リロードや回復、支援要請を優先しよう。

【PHASE 2】電撃攻撃への対処法

電撃を用いた攻撃には3種類があり、それぞれ対処法が異なる。電撃：小は機銃とセットの攻撃で、横方向へ移動すれば簡単に回避が可能。電撃：中の3方向攻撃は、1発目と3発目は横方向へ動き、2発目と4発目は立ち止まればかわせる。8連射は横方向に移動しつづけよう。電撃：大は、スネークに近い避雷針だけを攻撃して壊せばいい。

ビューパのボイスで電撃の種類を判断し、それぞれの回避動作をとるといい。

電撃：中は1発目の攻撃で種類を判断。3方向に放ってきたら一度止まろう。

避雷針を壊す場合は、アサルトライフルなど連射力のある武器に持ち替えよう。

【PHASE 3】ハッチを破壊して乗り込む

ビューバの総耐久力をゼロにすると一時的に動作が止まり、AIポッドのハッチに耐久力ゲージが表示される。一定時間内にハッチを攻撃してゲージをなくせば、AIポッドに乗り込めるようになるのだ。

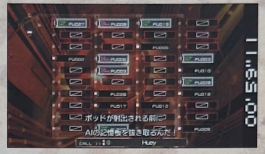
ただし、時間内にAIポッドに乗り込めないと、自己修復機能によってビューバの総耐久力が回復してしまう。自己修復による回復量は、1回目が3ゲージぶん、2回目が2、3回目が1ゲージぶんまでとなっている。4回破壊すれば修復できずにミッションクリアとなるが、クリアランクの評価が大幅に下がる。

ハッチへの攻撃に備え、総耐久力を減らしたら支援補給を受けておこう。

ハッチを破壊したらAIポッドに近づこう。アクションボタンで乗り込める。

【PHASE 4】記憶板を抜き取ろう

AIポッドに乗り込むと制限時間が表示され、これがなくなるまで、点灯している記憶板を抜き取ることが可能。なお、抜き取れる記憶板の数は、AIポッド以外の部位にダメージを多く与えているほど増える。



記憶板を抜き取る時間は限られている。時間がなくなった時点でクリアだ。

【CO-OPS】囮と攻撃役で役割分担

ビューバをはじめとするAI兵器は、特定のプレイヤーを狙って攻撃してくることが多い。そこで、狙われたプレイヤーは回避に専念し、このスキにほかのプレイヤーが攻撃に専念すると効率的だ。

同じ場所に固まっていると、まとめてダメージを受けやすい。分散して立ち回ろう。

RANK S 高ランクのミサイルを用意して挑もう

クリアランクの評価対象は、クリア時間と撃破方法の2点のみ。AIポッドのハッチを壊し、内部に侵入してクリアするまでにかかった時間が6分未満ならランクSが獲得できる。そのためにも威力の高い武器で、効率よくダメージを与えていきたい。一番の方法は、武器ランクの高いミサイルを複数持ち込むこと。初挑戦でランクSを獲得するのは難しいので、それらを開発してから再挑戦するといい。

M022（P.205）のクリア報酬として手に入るユニフォーム、バトルドレスを身に付けて、ミサイルを3種類装備しよう。

ランク4や5のミサイルを複数携行しておけば、その弾数が尽きる前に撃破可能。MAIN OPSを進めるほど楽にランクSを獲得できる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~05:59	1200	06:00~13:59	600	14:00~17:59	400	18:00以上	−500
撃破方法	AIポッド内に侵入	850	侵入せずに撃破	400	−	−	−	−
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

第二章 英雄の幻影

イラス山の火口基地にて出会った
車椅子に乗った科学者、ヒューイ。

AI兵器の開発に携わっていたという
ヒューイから、敵勢力のトップの正体が
明らかとなった。

CIA中米支局長、ホット・コールドマン。
彼は、無人兵器による
自動核報復システムの構築をめざす
“ピースウォーカー計画”を推進している。

そして、本当に核を撃てることを証明すべく、
実際に核を発射するつもりだという。

スネークはこの凶行を阻止するため、
ピースウォーカーの頭脳でもある
AIポッドを破壊するべく動き出す。

目標のAIポッドは、
ストレンジラブ博士のラボで最終調整中。

無人兵器“ピースウォーカー”に
搭載される前に、AIポッドを破壊せよ。

Key Word

AI兵器

AI制御によって無人で動作する兵器群のこと。ピースウォーカーのほかに、その試作を兼ねてピューパ、クリサリス、コクーンという3機種が製造された。

ピースウォーカー計画

カリブ海沿岸部に新型無人核兵器を配備して、中米圏に堅固な核抑止力を構築するというコールドマンの極秘計画。その根幹となっているのが、計画名にもなっている自律歩行核兵器ピースウォーカーである。

マンハッタン計画

第二次世界大戦中に、アメリカが亡命ユダヤ人科学者の協力の下で進めた原子爆弾開発・生産計画。ヒューイの父親もこの計画に参加していたらしい。

レプタイルポッド

AI兵器の機体制御を司る電子頭脳。開発者のヒューイによると人間の脳を模して設計したという。ピューパ、クリサリス、コクーンの3機種はレプタイルポッドのみで制御されている。

第二章 ミッションフローチャート

M011 熱帯雲霧林へ ▶P.164

E028 アイテム奪取 ▶P.312

M012 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A ▶P.167

E051 障害物爆破 ▶P.350

M013 研究施設（ラボ）へ ▶P.170

M014 IDカード捜索 ▶P.175

E013 フルトン回収 ▶P.288

M015 対クリサリス戦 ▶P.180

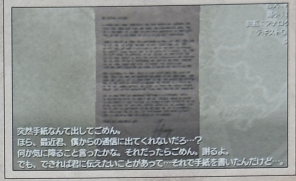
E052 キッドナッパー殲滅 ▶P.352

E088 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber ▶P.390

第三章 亡国の再生 ▶P.184

ヒューイの手紙を盗み読むには

M010 クリア時に、ヒューイから託されるストレンジラブ宛の手紙は、実は読むことができる。絶対に読むなと言われると読みたくなるのが人情というもの。マザーベースの「DEVELOP」で「OTHERS」を選び、キーアイテムからヒューイの手紙を選択してモデルビューアを利用しよう。



「RECRUIT」が利用可能になる

M012 のクリア後に「RECRUIT」が利用可能になる。優秀なスタッフを集めるられるので積極的に利用しよう。

なお、M012 のミッションクリア報酬として「スニーキングスーツ」が手に入る。足音を立てずに移動できるので敵に気づかれずに潜入できるのだ。

オレンジ色のジャケットを着た敵兵を捜せ

M014 では、オレンジ色のジャケットを着た敵兵をキル以外の方法で無力化、ボディチェックをしてIDカードを入手することが目的となる。目標の敵兵がいる可能性がある場所が数カ所あるため、それらの場所を捜していくのだ。

第2のAI兵器戦

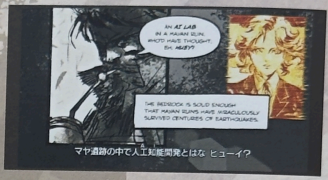
クリサリスとは、これまでに何度かアーティストデモでも登場していたヘリのようなAI兵器だ。素早く空中を移動するため、ロックオン可能なミサイルが欲しいところ。これまでに、M012 クリア時に設計図を入手できるFIM-43を開発しておこう。なお、M015 をクリアすると、EXTRA OPSの狩猟クエストを出現させるのに必要なブリーフィングが出そろう。詳細はP.433を参照してほしい。

M011 熱帯雲霧林へ

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件 M010をクリア

ビューバを退けたスネークは、車椅子の男、ヒューイからAI兵器について聞く。一連の事件の首謀者はコールドマンであり、自律歩行型核兵器ピースウォーカーを使って、あらたな核抑止論の実践を画策していることを知る。スネークはピースウォーカーの人工知能を破壊すべく、ストレンジラブ博士のラボへと向かう。

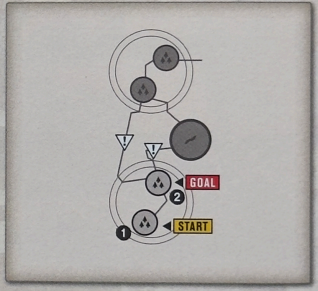


マヤ遺跡の中で人工知能開発とはな ヒューイ？

OPS DATA コスタリカ・エレディア中央が舞台となる

第二章は、7つのエリアで構成されたコスタリカ・エレディア中央が舞台。そしてこのミッションでは、物陰に身を潜めて侵入者を待つ偵察兵が数多く登場する。樹木が多く茂っている地形と相まって、目視ではどこに敵兵が潜んでいるのかが非常にわかりにくい。ここはサラウンドインジケーターなどを使って居場所を探るようにしたい。もちろん次ページ以降に掲載したエリアを見て、事前に敵兵の居場所をチェックしておくのも忘れずに。

全体マップ　コスタリカ・エレディア中央



ミッションデータ

敵	偵察兵（Lv.1）×6
捕虜	男捕虜：給養員（C）
備考	—
報酬	・盾の設計図 RANK.1

ENTRY GATE 暗視ゴーグルが活躍

地形に溶け込んだ偵察兵を見つけるには、ランク2以上のサラウンドインジケーターか、暗視ゴーグルがあると便利。後者はバッテリーが切れるとしばらく使えないので、こまめに外してバッテリーの消費を抑えよう。武器は、これまで同様にMk.22やモシンナガンなどの麻酔銃を用意しておきたい。

敵兵にCQCで反撃されることも。気力を回復するマテ茶を携行しよう。

推奨セッティング

U	タイガーストライプ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	—	—
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	回復アイテム	マテ茶
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル

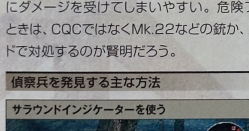
敵兵:3人　捕虜:0人

物陰に潜む偵察兵に注意せよ

木陰や岩陰に隠れた偵察兵を肉眼で捜すのは、かなり難しい。そこで、下記のように2つのアイテムを活用して対処しよう。また、偵察兵に見つかった状態でCQCを仕掛けると、逆にCQCで反撃され気力にダメージを受けてしまいやすい。危険フェイズのときは、CQCではなくMk.22などの銃か、スタンロッドで対処するのが賢明だろう。

偵察兵を発見する主な方法

サラウンドインジケーターを使う



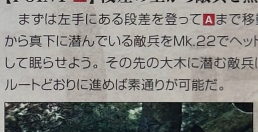
ランク2以上では、音を立てた敵兵のいる方角と距離が赤い印で表示される。

暗視ゴーグルを装備する

視界が緑色になり、敵兵や一部のオブジェクトが白く表示され見やすくなる。

【POINT A】段差の上から敵兵を無力化

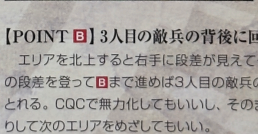
まずは左手にある段差を登ってAまで移動。ここから真下に潜んでいる敵兵をMk.22でヘッドショットして眠らせよう。その先の大木に潜む敵兵は、推奨ルートどおりに進めば素通りが可能だ。



段差の上で物音を立てると、敵兵に気づかれる。しゃがみ歩きで進むように。

【POINT B】3人目の敵兵の背後に回り込む

エリアを北上すると右手に段差が見えてくる。この段差を登ってBまで進めば3人目の敵兵の背後をとれる。CQCで無力化してもいいし、そのまま素通りして次のエリアをめざしてもいい。



背後からであれば偵察兵にCQCを仕掛けても、反撃されずに無力化できる。

❷ セルバ・デ・ラ・レチェ／坂道

敵兵:3人　捕虜:1人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

右手の壁沿いのルートが安全

行動開始地点の先にある段差は、そのまま飛び降りよう。ここから右手の壁に沿うようにして北へ向かえば、敵兵に接触することなく次のエリアへ進める。壁際なら走っても発見されない。

推奨ルートから外れて走ると敵兵に気づかれる。しゃがみ移動が安全だ。

【POINT C】ユニフォームを入手しよう

ユニフォームのスネークを入手するには、一番北にいる敵兵を無力化しておく必要がある。この敵兵は南側を向いているので、C付近で左手に進路を変えて、敵の背後をとるのだ。

ユニフォームを入手するならそのまま進み、西側の捕虜もフルトン回収しよう。

RANK S　1人目を眠らせて無力化したら一気に駆け抜けろ

このミッションのランクSの獲得はそれほど難しくはない。エリア❶(P.165)で1人目の敵兵を段差の上からヘッドショットで眠らせたら、あとはエリア❷の出口までひたすら推奨ルートどおりに走るだけ。この敵兵以外はすべて無視して最後まで走り抜ければ、1分程度でミッションクリアできる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	650	04:00~07:59	300	08:00~14:59	200	15:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~003	150	004~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

大型兵器データ▸P.512

M012 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

出現条件	M011をクリア

ビースウォーカーの人工知能を開発担当するストレンジラブ博士のラボは、エレディア中央に位置するマヤ遺跡にあるという。

遺跡をめざして熱帯雲霧林を進むスネークの頭上を、AI兵器クリサリスが通過。続いて姿を現したのは、戦闘ヘリを擁する敵部隊だった。どうやら戦闘は避けられそうにないようだ。

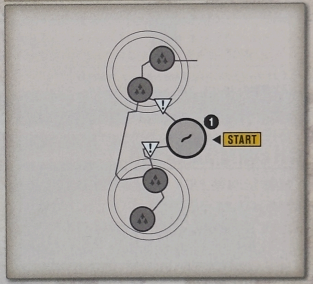
OPS DATA 無理に鹵獲せず撃破するのも手

3度目となる大型兵器戦。ここでは、戦闘ヘリを撃破するか鹵獲することが目的となる。戦闘ヘリは空中をホバリングしながら攻撃してくるため、装甲車や戦車よりも狙いをつけにくい。ダメージを与えるには、ミサイル発射時や増援の出現時に生じるスキを見逃さないことが重要だ。なお、戦闘ヘリも鹵獲できればOUTER OPSで使えるが、クリアするだけが目当てなら撃破してしまってもいい。

ミッションデータ

敵	Mi-24A／随伴歩兵×20
捕虜	—
備考	—
報酬	·スニーキングスーツ（ユニフォーム） ·FIM-43の設計図 RANK.3

全体マップ　コスタリカ・エレディア中央



ENTRY GATE 支援補給マーカー（設置型）を忘れずに

戦闘ヘリとの戦いに勝利するには、LAWやRPG2といったミサイルに加え、支援補給マーカー（設置型）が必須といえる。さらに、地上に展開する敵兵を倒すために、マシンガンのM60かアサルトライフルのM16A1を携行しておくといい。回復アイテムもできるだけ多くの種類を携行するようにしよう。

地面にC4爆弾を設置し、敵兵をまとめて吹き飛ばすという戦法もアリ。

推奨セッティング

U	タイガーストライプ	
W	ミサイル	LAW
	マシンガン	M60
	投擲武器	スモークグレネード
	設置武器	C4爆弾
	設置武器	支援補給マーカー（設置型）
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人

※1……敵兵の移動ルートは部隊長のボイスによって変化することがある。

敵兵の増援は4回と多い

戦闘ヘリは地上に4人の敵兵を展開させたあと、空中を飛びながらミサイルとバルカンで攻撃してくる。そして、最初にいる4人の敵兵をフルトン回収、もしくはキルしても、増援を4回まで送り込んでくるのだ。合計20人の敵兵を倒すことでキャノピーから姿を見せる部隊長を無力化するか、戦闘ヘリの耐久力を0にして破壊すればミッションクリアとなる。

戦闘ヘリのミサイルは、岩場にしゃがんで身を隠せばほぼ回避できる。

戦闘ヘリの弱点はテイルローターと両翼にある燃料タンクだ。これらを狙おう。

【PHASE 1】敵兵を残しつつ戦う

敵兵全員をフルトン回収かキルしない限り、増援は出現しない。撃破をめざすなら、1人だけ気絶させたまま放置し、戦闘ヘリに集中攻撃する戦法が有効となる。その場合、まず行動開始直後にその場から一番右側にいる敵兵にLAWを発射しよう。これで敵兵3人をまとめてキルできる。残る1人をCQCなどで無力化させたら、あとは戦闘ヘリだけだ。

行動開始後、一番右にいる敵兵の足もとを撃てば、2人の敵兵を巻き込める。

随伴歩兵はそのまま投げつけても気絶させられない。CQCぴたーんが有効だ。

【PHASE 2】降下直前の増援を叩く

敵兵を気絶させたまま放置しておくと、戦闘ヘリの攻撃の爆風によって間接的にキル扱いになることがある。4人の敵兵がいなくなった時点で、戦闘ヘリは増援を降下させるために横向きでホバリングするのだが、このときがダメージを与える絶好のチャンスだ。ハッチが開いて増援の敵兵が姿を見せた瞬間にミサイルを撃ち込めば、増援の敵兵をまとめてキルしつつ、戦闘ヘリにもダメージを与えられる。ただし、戦闘ヘリに近づきすぎると、風圧で身動きがとれなくなるため、ある程度間合いはとっておこう。

戦闘ヘリが敵兵を降下させようとハッチを開いた瞬間が好機。事前にLAWやRPG2のリロード、および弾薬の補給は済ませておこう。

【PHASE 3】高速移動への対処方法

戦闘ヘリに発見されないまま、随伴歩兵20人を全員フルトン回収またはキルした場合、部隊長が姿を見せ、高速で動きつつ索敵行動を行なうようになる。するとミサイルで照準に捉えるのが難しくなるが、このときにマシンガンやアサルトライフルで戦闘ヘリを撃てば、ゆっくり飛ぶようになるのだ。これでLAWやRPG2といったロックオン機能のないミサイルでも狙いを付けやすくなり、部隊長を楽に狙えるようになる。この攻略パターンはランクS獲得をめざす際にも役立つので、覚えておくといい。

部隊長をキルするときは、マシンガンやアサルトライフルよりも、LAWなどのミサイルを発射して爆風に巻き込むのが手っ取り早い。

RANK S　スモークグレネードをフル活用する

8分未満で敵兵20人をキルせずに無力化し、さらに顔を出した部隊長を同様に無力化することがランクSの獲得条件。発見されると戦闘ヘリに警戒され、増援の降下に時間がかかるため、いかに隠れつつ戦うかが最重要ポイントとなる。スモークグレネードを使って姿を隠しつつ攻撃していこう。

行動開始直後、まずはスモークグレネードを敵兵に投げる。戦闘ヘリに見つかるとやっかいなので、スネークを覆い隠すようにもう1つ投げよう。そうしたら、暗視ゴーグルを装着して敵兵に接近し、連続CQCで気絶させ、順次フルトン回収していく。その際、崖下に投げ落とした場合は、キル行為数に含まれないので、意図的に崖方向に投げてもいい。その後、行動開始地点で身を潜め、増援が出現するたびに同じ戦法を繰り返すのだ。なお、フルトン回収システムの数が切れたらエリア内のもので補充するといい。

随伴歩兵をキル以外の方法で無力化させる流れ

スモークグレネードは、敵兵とスネークの進路に向けて2つ投げるといい。

連続CQCで気絶させフルトン回収。スモークが消えたらすぐに身を隠すのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~07:59	650	08:00~15:59	300	16:00~19:59	200	20:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~003	150	004~005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	400	001~003	200	004~006	100	007以上	50
撃破方法	部隊長の気力0	300	部隊長をキル	200	大型兵器を撃破	100	−	−
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

MO13 研究施設(ラボ)へ

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件	MO12 をクリア

カタラタ・デ・ラ・ムエルテの滝で繰り広げられた、戦闘ヘリとの戦いに勝利したスネーク。敵が警戒を強めるなか、ストレンジラブ博士のラボがあるというマヤの遺跡をめざして、険しいジャングルをさらに北上していく。

その途上、彼はジャングルの中で思いがけない人物と出会うことになるのだが……。

OPS DATA ストレンジラブ博士の研究施設へ

研究施設がある遺跡をめざして移動することになるミッション。エリア❷と❸(P.172)には、草や土で偽装した偵察兵が待ちかまえているため、暗視ゴーグルで確認しながら慎重に進むといい。

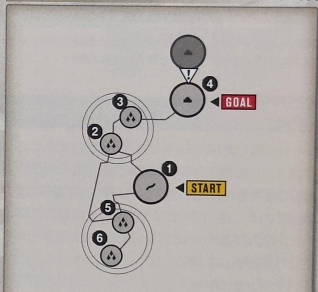
また、エリア❹(P.173)の冒頭で鳥類学者のセシールを助けるデモがあり、ミッションクリア後には彼女がマザーベースのスタッフに加わる。

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.3)×5／偵察兵(Lv.1)×8／偵察兵(Lv.3)×4
捕虜	男捕虜：ゲリラ兵(C)×2／男捕虜：ゲリラ兵(D)
備考	・IDカード(H)必須 ・セシール・コジマ・カミナンデス入隊
報酬	・支援砲撃マーカー(投擲型)の設計図 RANK 2 ・支援補給マーカー射出器の設計図 RANK 3 ・対戦ステージ「リュイナス・デ・ショチケツァル」開放

全体マップ

コスタリカ・エレディア中央



ENTRY GATE スニーキングスーツに着替えよう

敵兵に見つかると苦戦を強いられるため、MO12(P.167)のクリア報酬として手に入れたばかりのスニーキングスーツを選択しよう。これを着用していれば、足音が立たず発見されにくい。なお、出撃するにはIDカード(H)を携行しておく必要がある。

エリア❹ではショートカットが有効。足場に使うためラブダンボールを持っていきたい。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	IDカード(H)
	装備品	ラブダンボール
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵:0人　捕虜:0人

先を急ぐなら北へ向かうべし

このエリアには敵兵も捕虜もいないので、そのままエリア❷に進んでOKだ。なお、南側の出口はエリア❺(P.174)につながっている。エリア❻の捕虜を回収するつもりなら、エリア❷へ向かう前に南に立ち寄って来るといい。

敵兵がいないため警戒レベルの引き下げに役立つ。発見されたらここに戻ろう。

❷セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下

敵兵:2人　捕虜:0人

しゃがみ移動で北の出口をめざす

右手の壁伝いに移動して、北にある出口をめざすのだが、北側には偵察兵がいる。気づかれるとやっかいなので、不審に思われた場合はすぐにホフクして、敵兵の注意がそれるまでじっとしていよう。

【POINT A】諜報班を強化しよう

敵兵を無視して次のエリアへ素通りしてもいいが、北側にいる偵察兵は諜報能力が高いため、ぜひフルトン回収しておきたい。この場合は、Aからモシンナガンで眠らせてしまうのが一番だ。

この偵察兵はギリースーツで偽装しているので、暗視ゴーグルで位置を確認してから狙撃するといい。このほか、推奨ルートに沿って出口の手前まで進み、背後からホールドアップさせる方法もアリ。

肉眼で捜すときはスコープを活用。偵察兵は写真のように偽装している。

敵兵を2人とも無力化するなら、出口付近まで進んでから背後に回り込もう。

❸ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上

敵兵：4人　捕虜：1人

南の端を伝って進めば安全だ

このエリアには4人の偵察兵が潜んでおり、不用意に動き回ると発見され、警戒レベルが上がってしまう。エリアに点在する壁の死角を利用して進んでいこう。基本的には推奨ルートのように南の端を移動すれば、敵兵に見つかることなく出口までたどり着けるだろう。ただし、エリアの端にギリギリを移動しないと敵兵に気づかれる恐れがあるため油断は禁物だ。

なお、ルートの途中にある廃墟には、捕虜が1人捕らえられている。見つけにくい場所にいるので、エリアマップを参考にしてフルトン回収しよう。

CQCが通じにくい偵察兵ばかり。気づかれないように出口をめざすこと。

捕虜は廃墟の陰にいる。うめき声がしたら、足を止めて周囲を確認しよう。

【POINT B】敵兵全員を無力化するなら

敵兵全員を回収したいなら、西にいる敵兵を背後から無力化したあと北へ進む。Bから円筒状の遺跡に侵入して、敵兵をホールドアップ。残りは円筒状の遺跡を出たところからモシンナガンで眠らせよう。

円筒状の遺跡から東側の敵兵を狙う場合は、暗視ゴーグルで位置を確認だ。

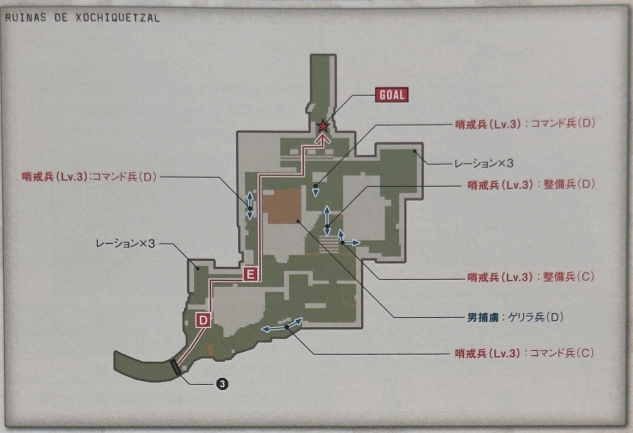
【POINT C】諜報員をフルトン回収する

エリアの東側にいる偵察兵の1人は諜報能力が高いため、できれば仲間にしておきたい。推奨ルートどおりに進める場合は、Cから背後に近づいてキル以外の方法で無力化し、フルトン回収すればいい。

伏せている敵兵に対しては、ホールドアップかスタンロッドで無力化するのがオススメ。

❹リュイナス・デ・ショチケツァル

敵兵:5人　捕虜:1人



セシールを救出後、遺跡の奥へ

エリアの北側に目的地があり、その間には5人の敵兵が警戒にあたっている。敵兵は全員ヘルメットを被っているため、無力化させるにしてもヘッドショットではやや効率が悪い。

背後からこっそり近寄ってホールドアップさせるか、壁などに向かって投げつけてCQCぴたーんで気絶させよう。また、背後をとれた場合はスタンロッドによる攻撃で気絶させてしまうのも手だ。

【POINT D】ラプダンボールを使おう

このエリアまで移動してきたら、まずは左手のDまで移動してラプダンボールを設置しよう。これを足場にして段差を登れば、敵兵が巡回しているエリア南側を通らずに遺跡の内部に侵入できる。

遺跡の外を警戒する敵兵も無視できるため、クリア時間を大きく短縮できる。CO-OPSでもショートカットは可能だ。

【POINT E】西側通路の敵兵を排除する

ショートカットで遺跡の内部へ進むときは、Eで立ち止まり、いったん周囲を確認しよう。すぐ近くの西側の通路には敵兵が巡回しており、目的地に進むには、この敵をどうしても排除する必要がある。背を向けたスキに近づいて、ホールドアップやCQCぴたーん、スタンロッドなどで無力化しよう。

また、目的地点の手前にも敵兵が1人警備にあたっているが、こちらは常に南側を向いて立っているだけ。東西は警戒していないため、しゃがみ移動を使えば目的地へと素通りできるはずだ。

不用意にEから進むと見つかってしまう。壁に隠れてチャンスを待とう

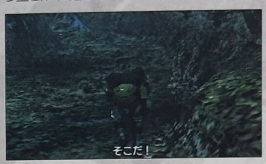
目的地点の手前にいる敵兵は、物音を立てなければこちらに気がつかない。

❺ セルバ・デ・ラ・レチェ／坂道

敵兵:3人　捕虜:0人

東側の端を移動しよう

クリアだけが目的なら、このエリアに足を踏み入れる必要はない。エリア❻の捕虜をフルトン回収するために通過するだけだ。3人の偵察兵がいるので、東側の端沿いに移動すればいい。このとき、しっかり壁伝いに進まないと発見されるおそれがある。



西側の端を通り抜けようとしても、敵兵に発見されてしまう。東側を進もう。

❻ セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル

敵兵:3人　捕虜:1人

南にいる捕虜をフルトン回収

まずはエリアの東端から進み、西方向を向いている敵兵を無力化。そのまま道なりに、木陰に潜む敵兵にヘッドショットやホールドアップを狙おう。その後、西端へ移動して一番南側にいる敵兵をMk.22で攻撃しよう。あとは南西の端にいる捕虜を救うだけだ。

エリア❺と❻の敵兵は仲間に加えても能力が低い。フルトン回収システムの残量に余裕がないときは、回収せずに放置しよう。

RANK S　エリア数は多いが時間に余裕はある

エリアの数こそ多いが、エリア❶(P.171)には敵兵がおらず、エリア❺と❻に立ち寄る必要はない。残りの3つのエリアで危険フェイズにならないように注意して、推奨ルートを進めばランクSを獲得できるはずだ。エリア❹(P.173)で挿入されるアーティストデモもスキップして、クリア時間の短縮を図ろう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~05:59	650	06:00~09:59	300	10:00~14:59	200	15:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~003	150	004~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵兵死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M014 IDカード捜索

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M013をクリア

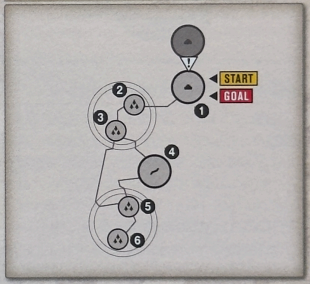
ストレンジラブ博士のラボへたどり着いたスネークだが、ヒューイから手渡されたIDカードでは扉を開けることはできなかった。

しかし、セシールから自分が脱出に用いたIDカードなら扉は開くだろうとの情報が。敵兵士に没収された彼女のIDカードを取り戻すべく、スネークは再び行動を開始する。

OPS DATA オレンジ色のジャケットを着た敵兵を捜せ

IDカード(C)を入手して、行動開始地点まで引き返せばクリアとなる。問題のIDカード(C)は、オレンジ色のジャケットを着た敵兵を捜し出し、キルせずに無力化してボディチェックすれば入手できる。目標の敵兵はエリア❹〜❻(P.178)のいずれかにおり、その近くには野鳥のケツァールが鳴いているので、周囲の音に注意しよう。無線CALLを聞くとセシールが鳴きまねしてくれるので、捜索の参考にするといい。

全体マップ　コスタリカ・エレディア中央

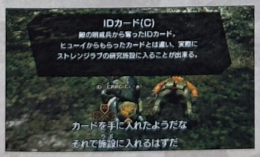


ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.3)×5／偵察兵(Lv.1)×8／偵察兵(Lv.3)×4
捕虜	男捕虜：ゲリラ兵(C)×2
備考	—
報酬	—

ENTRY GATE 危険フェイズ時の増援対策を考える

このミッションではコスタリカ・エレディア中央全域を往復する必要があり、警戒する敵兵の数も多い。発見されたときの戦闘を考慮すると、マシンガンのM60があると心強い。また、哨戒兵だけでなく偵察兵が身を隠して潜んでいるので、暗視ゴーグルとサラウンドインジケーターも携行しておこう。



ICカード(C)入手のために、アイテム欄に1つ空きを作っておくといい。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk22 Mod.0(ハッシュパピー)
	マシンガン	M60
	投擲武器	スモークグレネード
	—	—
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	ラプダンボール
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—
	—	—

❶リュイナス・デ・ショチケツァル

敵兵:5人　捕虜:1人

遺跡から踵を返して南西の出口へ

MO13（P.170）の目的地から行動開始となる。MO13でたどってきた道のりを逆走するように、南西の出口へ向かおう。捕虜を助けたあとは、段差をラブダンボールで乗り越えるといい。

【POINT A】敵兵の死角を突いて南へ

行動開始地点から見える正面の敵兵はしばらく南を向いているため、すぐにAへ向かえば発見されない。段差を乗り越えてAで待機していると、西の通路を敵兵が通過。その横をすり抜けて南へ進もう。

もし敵兵に不審がられても、素早く通過すれば発見されることはない。

Aに進む際は、西側の敵兵に注意。見つかりそうなときは壁に身を隠そう。

【POINT B】ダンボールなしの推奨ルート

ラブダンボールを帰り道のために温存したいなら、エリア中央にいる敵兵を無力化し、その先にいる敵兵の動きを観察しつつBへ移動する。その後、南側にいる敵兵の状況を確認してから先へ進もう。

安全に出口をめざすなら、麻酔銃を中央東の敵兵に当てて無力化するのだ。

南側の敵兵は東西を行き来している。西へ移動したときが攻撃のチャンス。

【CO-OPS】往復でショートカットできる

SINGLEの場合、ラブダンボールを使ったショートカットは行き帰りのどちらかにしか使えない。しかし、CO-OPSなら自由に段差を越えられるため、ショートカットを活用しながら往復できるのだ。

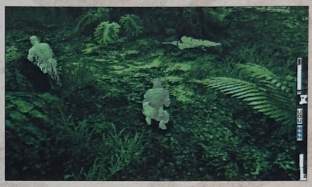
❷ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上

敵兵：4人　捕虜：0人

►…エリア❸から移動してきた場合の敵兵の配置と向き

帰り道に備えて敵兵を無力化しておく

このエリアにはIDカード(C)を持つ敵兵も捕虜もいないため、長居は無用だ。東側にいる2人の敵兵と、西側にいる敵兵はいずれも南を向いており、推奨ルートどおりに進めば簡単に背後を取れる。IDカード(C)入手後に、再度このエリアを通るので、あらかじめ無力化しておこう。なお、無力化しなかった場合、逆走時にエリアマップのように敵兵の位置が変わる。



暗視ゴーグルを装備すれば敵兵の姿を確認しやすい。気づかれないようにしゃがみ移動すれば、簡単に敵兵との背後に回り込めるのだ。

❸ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下

敵兵：2人　捕虜：0人

►…エリア❹や❺から移動してきた場合の敵兵の配置と向き

西回りに迂回して慎重に進もう

2人の偵察兵は、スナイパーライフルを装備して北向きで見張っている。不用意に動くと発見されるため、しゃがみ移動で慎重に進んでいこう。

まずは北の壁に沿って西へ進み、段差を降りてから南へ向かう。このとき素通りせずに、Mk.22などを使って2人の敵兵を無力化しておくといい。エリア❷と同様、このエリアも逆走時に敵兵の配置が変わるため、最初に無力化しておいた方が安全なのだ。その後、エリア❹(P.178)へと向かえばいい。

南側の偵察兵を無力化するなら、麻酔銃で眠らせるかホールドアップだ。

2つの出口があるが、東側に向かって進んだ方が目標の敵兵を効率よく捜せる。

❹ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵:1人　捕虜:0人

※1……IDカードを持った兵士である可能性がある。

敵兵は1人だけ

敵兵は1人だが、この敵はIDカード(C)を持っている可能性がある。該当の兵士かどうか服の色を必ずチェックしよう。ここでIDカード(C)を入手できた場合は、エリア❺と❻に立ち寄らず引き返せばOKだ。

【POINT C】南東部を入念にチェック

東側へ移動したら、Cに身を潜めて巡回する敵兵を確認。オレンジ色のジャケットなら、Mk.22などで無力化してIDカード(C)を入手し目的地へ。そうでない場合は、推奨ルートに沿ってエリア❺へ向かおう。

Cは敵兵の死角になっている。麻酔銃を使って無力化するのが安全かつ確実だ。

❺ セルパ・デ・ラ・レチェ／坂道

敵兵:3人　捕虜:0人

※1……IDカードを持った兵士である可能性がある。

IDカード(C)が入手できる第二候補地

エリア中央の西側の敵兵が、オレンジ色のジャケットを着ている可能性がある。ここでもしIDカード(C)を入手でき目的地へ戻るとなったら、西にある出口へ向かおう。そこからエリア❸に進んでいけば、クリア時間の短縮につながるのだ。

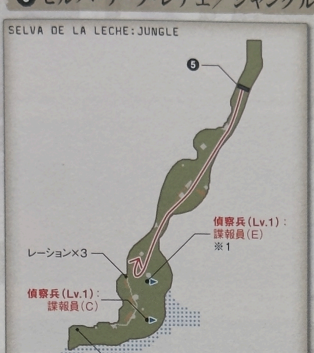
【POINT D】偵察兵を確実に無力化

IDカード(C)を持った可能性のある敵兵の東側には別の敵兵がいて、むやみに近づくと発見される危険性が高い。まずはDから中央西側の敵兵の姿を確認。オレンジ色のジャケットを着ていたら、東側の敵兵をホールドアップさせよう。このあとは目標の敵兵の視界に入らないように、南側から近づけばいい。

IDカード(C)を持つ敵兵がいなければ、敵兵を無理に無力化する必要はない。敵兵を無視してエリア❸へ進んでしまおう。

❻ セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル

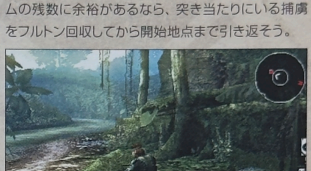
敵兵：2人　捕虜：1人



※1……IDカードを持った兵士である可能性がある。

エリアに入ったら北側の敵兵をチェック

2人の敵兵のうち、北側の敵兵がIDカード（C）を持っている可能性がある。この敵兵は東を向いて木陰に隠れているので、西側から近づいて背後をとろう。南側にいる敵兵は倒木の陰で東を向いており、西側を進めば見つかる心配はない。フルトン回収システムの残数に余裕があるなら、突き当たりにいる捕虜をフルトン回収してから開始地点まで引き返そう。



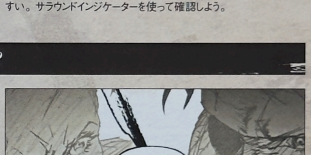
2人の敵兵は物陰に隠れているため、暗視ゴーグルでは見落としやすい。サラウンドインジケーターを使って確認しよう。

ARTIST DEMO　ザ・ボスとの戦い？

IDカード（C）を手に入れて引き返すと、AIポッドで記憶板を抜き取ることになるが、これはクリア評価には関係せず、1枚も抜き取らなくてもいい。その後、ザ・ボスとの戦いを回想するアーティストデモが始まる。入力回数が多く、最後は流れが速いので集中しよう。

クリア方法

L → L → R → R → L → R
→ ↓ → △ → ↑ → R
の順に入力する



3種類のボタンと方向キーの左右を使用するため難度が高い。入力に失敗すると、途中の場面まで巻き戻されてしまう。

RANK S　各エリアの滞在時間を短縮せよ

条件となるクリア時間は10分未満と長めだが、オレンジ色のジャケットを着た敵兵がどこにいるかは運次第。目標の敵兵が行動開始地点から近い場所にいるとは限らないので、迅速な行動を心がけよう。基本的には推奨ルートどおりに行き来して、エリア❸（P.177）の南側にいる敵兵以外は極力無視して走りつづけるのがオススメだ。なお、アーティストデモで判定がA以上ないと、総合でランクSにならない。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	600	10:00~17:59	300	18:00~23:59	200	24:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	300	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
アーティストデモ	10	100	8~9	50	6~7	0	0~5	0
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M015 対クリサリス戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

出現条件：M014をクリア

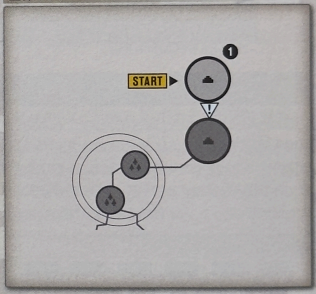
ようやく研究施設への侵入を果たすスネーク。そこに待っていたのは、人工知能の権威であるストレンジラブ博士であった。

博士は今は亡きザ・ボスの思考を再現したAIポッド、通称“ママルポッド”の開発を進めているらしい。巡る追憶のなか、スネークはあらたな脅威、AI兵器クリサリスと対峙する。

OPS DATA 2体目のAI兵器は空中を素早く飛行する

ビューバに続く2回目のAI兵器戦。ビューバ戦と同じように、総耐久力を減らしAIポッドのハッチを破壊して内部に進入すればクリアとなる。クリサリスは空中を飛びながら攻撃してくるため、照準に捉えにくい。また、レールガンとミサイルといった攻撃はダメージが非常に大きく、真っ向勝負は危険だ。通常モードと攻撃モードという、クリサリスが持つ2つの行動パターンを把握して戦うことが重要となる。

全体マップ　コスタリカ・エレディア中央

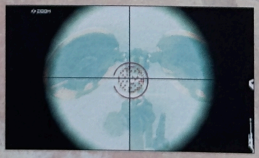


ミッションデータ

敵	クリサリス
捕虜	—
備考	—
報酬	・カールグスタフM2の設計図 RANK.2 ・支援攻撃マーカー射出器の設計図 RANK.3

ENTRY GATE 可能ならFIM-43を開発してから挑戦しよう

攻撃モード中は、レドームを破壊しないとLAWなどの直線的な軌道で飛ぶミサイルを回避されるため、ロックオン可能な誘導ミサイルのFIM-43がほしい。未開発の場合は攻撃モード中のミサイルは控え、スナイパーライフルやマシンガンで攻撃しよう。敵の動きを止められるチャフグレネードも有効だ。



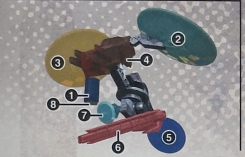
攻撃モード中でもスナイパーライフルやマシンガンなら回避されない。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ミサイル	FIM-43
	スナイパーライフル	M1C
	投擲武器	チャフグレネード
	設置武器	支援補給マーカー（設置型）
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

AI搭載垂直離着陸戦機

クリサリス



部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	350000	−
❶AIポッド	175000	◎
❷左ローター	60000	○
❸右ローター	60000	○
❹ヘッドパーツ	58000	△
❺後部ローター	45000	○
❻レールガン	36000	×
❼レドーム	28000	×
❽AIポッドハッチ	20000	○

CO-OPS時の耐久力倍率 ※1		
	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……AIポッドハッチのみ倍率なし。

残り耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数
80%以上	6
79%~60%	5
59%~40%	4
39%~20%	3
19%~1%	2
1%未満	0

クリサリスの攻撃

レールガン

ライフダメージ	7000
気力ダメージ	0

攻撃モード限定。「レールガンチャージ」のボイスを合図に、レールガンを1~3発放つ。この攻撃は横方向への移動でかわせる。柱や薄い壁は破壊されてしまうため、遮蔽物を利用して防ぐ場合は外壁の陰に隠れよう。

レールガン直接物理攻撃

ライフダメージ	4000
気力ダメージ	0

攻撃モード限定。「対象へ接近」のボイスからレールガンを向けて突進。左手に移動してよけよう。

ミサイル

ライフダメージ	3500
気力ダメージ	0

スネークを狙って4発のミサイルを放つ。通常モード時は横方向に、攻撃モード時は前方に移動するといい。

チェインガン

ライフダメージ	800
気力ダメージ	0

「チェインガン掃射」のボイスのあとにバルカンを連射する。攻撃モード中は直接スネークを狙ってくる。

キッドナッパー(マシンガン)

ライフダメージ	500
気力ダメージ	0

クリサリスが射出するキッドナッパーによる攻撃。できる限り攻撃される前にキッドナッパーを撃破したい。

ダウンウォッシュ

ライフダメージ	0
気力ダメージ	2000

攻撃モード限定。「対象へ接近」のボイスのあと、気力を減らす赤い粒子を撒きながら前進してくる。

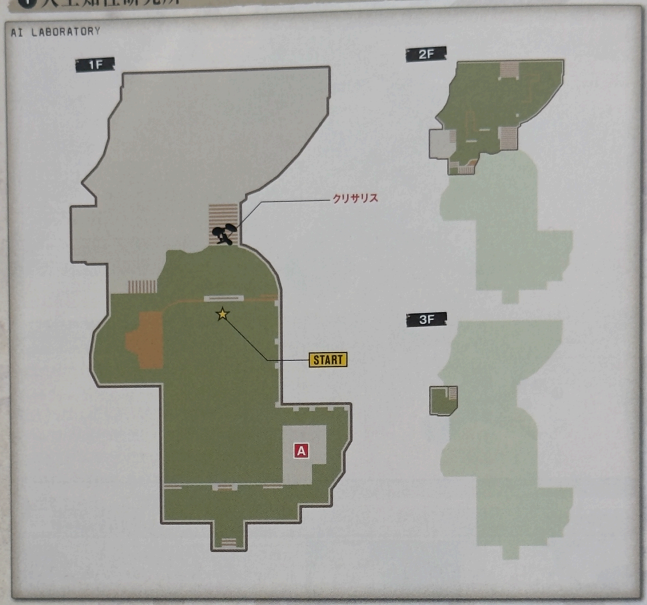
キッドナッパー(アブダクト)

ライフダメージ	0
気力ダメージ	10

キッドナッパーが「ワイヤー射出」と発声し、ワイヤーを放つ。捕まったらアナログパッドで振りほどこう。

❶ 人工知性研究所

敵兵:0人　捕虜:0人



エリアの地形を利用して戦う

クリサリスの攻撃で脅威となるのは、威力の高いレールガンとミサイルの2種類。エリアの南東部にある建物Aはこれらの攻撃でも破壊されないため、遮蔽物として利用しよう。

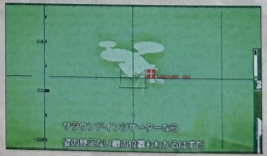
また、北西部の3Fに登ればクリサリスとの高低差が小さくなり、こちらの攻撃を当てやすくなる。ミサイルの回避に自信があれば、ここを拠点にしてもいい。なお、クリサリスは通常モードと攻撃モードを切り替えながら攻撃してくる。切り替えのときにボイスがあるのでわかるはずだ。

3Fは足場が狭く、ミサイルの回避が難しい。よく引きつけてから回避しよう。

【PHASE 1】通常モードは回避を重視

最初に「通常モードに移行」と発声し、通常モードとなる。すると、エリアの外周を大きく旋回しはじめるのだが、初めは濃い霧が発生しておりクリサリスの姿が見えにくいので、暗視ゴーグルで姿を確認しよう。旋回中は攻撃を当てにくいため、動き回ってチェインガンとミサイルの回避に専念するといい。

なお、クリサリスがエリアの外へ消えたあとは、浮上してミサイルを放ってくる。このとき空中で長時間静止するので、AIポッドを攻撃するチャンスだ。サラウンドインジケーターで浮上してくる位置を探ろう。



旋回中でも誘導ミサイルなら攻撃を当てやすいが、特定の部位を狙うのは困難。

【PHASE 2】攻撃モード時はFIM-43で攻撃

通常モード移行後、しばらく時間がたつと「攻撃モードに移行」のボイスを合図にモードが切り替わる。レールガンやキッドナッパーを使用する攻撃モードは、クリサリスが空中で停滞する時間が長く、AIポッドを攻撃する絶好のチャンスだ。ロックオン機能のないミサイルは回避されるが、レドームを破壊すれば回避されなくなる。それまではFIM-43、もしくはスナイパーライフルやマシンガンで攻撃するといい。

なおキッドナッパーが射出されたときは、放置しておくと面倒なので、M60などで優先的に撃破しよう。

キッドナッパーを破壊したあとは爆風に注意。半壊状態でも爆発する。

キッドナッパーはワイヤーでこちらを捕まえてくる。アナログパッドを動かし脱出だ。

【PHASE 3】AIポッドに乗り込む

クリサリスの総耐久力を0にすると、地上に着陸してくる。このときAIポッドのハッチが露出するので、素早く攻撃を加えて破壊し、乗り込もう。一定時間が経過すると、「再起動」のボイスとともに耐久力が回復して再度戦いが始まってしまう。再起動は最大3回までで、4回耐久力を0にすれば強制的にクリア。ただし、この場合は記憶板を抜き取れない。

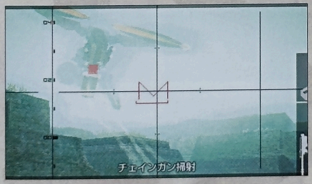
耐久力ゲージが出現するまでは、AIポッドのハッチをいくら攻撃してもハッチの耐久力は減らない。ムダ撃ちは控えよう。

【PHASE 4】記憶板を抜き取ろう

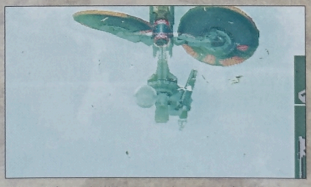
ピューパ戦と同様に、制限時間が0になるまでの間、AIポッド内で記憶板を抜き取れる。最初に立っているのは、リスト上で一番左の列に表示されるAブロック。ここから引き抜いていき、その列を抜き終わったら隣の列へと順番に移動していくと効率的だ。

RANK S 誘導ミサイルで攻撃しつづけよう

FIM-43やXFIM-92Aなどの誘導ミサイルがあれば、ランクSの獲得は難しくない。クリサリスのモードに関係なく、支援補給を受けながらAIポッドを狙って絶え間なく攻撃しつづけよう。なお、通常モードの中は発射後のミサイルが外壁に当たることもあるため、ロックオンが完了したらやや上向きの射角で撃つといい。総耐久力を0にしてAIポッドのハッチが露出したら、再起動の前に破壊だ。



チェインガンによるダメージはある程度覚悟して、時間短縮のため攻撃を優先しよう。その際にはレーションなどを装備しておきたい。



攻撃モード中はAIポッドを狙いやすいが、やっかいな攻撃が多い。チャフグレネードを使って動きを止めよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~06:59	1200	07:00~14:59	600	15:00~18:59	400	19:00以上	−500
撃破方法	AIポッド内に侵入	850	侵入せずに撃破	400	−	−	−	−
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

第二章

亡国の再生

マヤの遺跡に築かれたラボに潜入を果たしたスネークを待っていたのは、
ラボの主、ストレンジラブ博士だった。

敵であり侵入者であるはずのスネークに対し、
「待っていた」と語りかける博士。

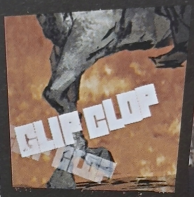
ストレンジラブ博士の目的は、
AIポッド内にザ・ボスの魂を再現すること。

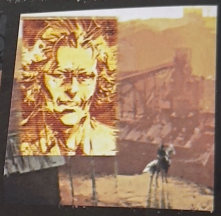
その歪んだ愛情により創られた
ザ・ボスの声を発する"ママルポッド"を前に、
スネークの心は揺らぐ。

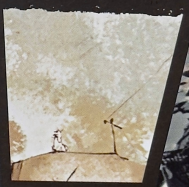
破壊すべき対象を前にしつつもスネークは、
呆然と立ち尽くしてしまう。

我に返ったときには、時すでに遅し。
彼の頭上を、ヘリに牽引された
ママルポッドが飛び去っていった。

ヘリが向かった先は、
ピースウォーカー本体が待つ偽装基地。
今度こそAIポッドを破壊しなければならない。







Key Word

アンダルシアン

ザ・ボスの愛馬。アンダルシアンとはイベリア半島産の馬の品種を示す語であり、固有名ではない。大柄で運動能力に優れ、なおかつ従順で扱いやすい。

ケツァール

中南米に分布する美しい飾り羽と独特の鳴き声を持った鳥。和名はカザリキヌバネドリ。古代アステカでは農耕の神ケツァルコアトルの使いとされていた。日本では「火の鳥」のモチーフとしても知られる。

ザ・ボス

"特殊部隊の母"と呼ばれる人物で、スネークの師でもある存在。NASAの有人飛行計画「マーキュリー計画」参加時にストレンジラブ博士と知り合っていたようだ。

ママルポッド

ピースウォーカーの中枢ユニットのひとつとして、ストレンジラブ博士が開発していたAIポッドのこと。ヒューイが開発したレプタイル（は虫類）ポッドと対を成すため、ママル（ほ乳類）と名付けられたようだ。

第三章 ミッションフローチャート

M016 採掘場偽装基地へ ▶P.186

E053 クリアリング突破 ▶P.353

M017 衛兵排除 ▶P.188

E029 アイテム奪取 ▶P.313

E080 対戦車戦：KPz 70 ▶P.382

M018 対コクーン戦 ▶P.191

E031 機密書類回収 ▶P.315

M019 地下基地潜入 ▶P.194

M020 独房からの脱出 ▶P.199

E054 スネーク装備品奪還 ▶P.354

M021 ピースウォーカー格納庫へ ▶P.202

M022 対ピースウォーカー戦 ▶P.205

E038 拠点防衛 ▶P.326

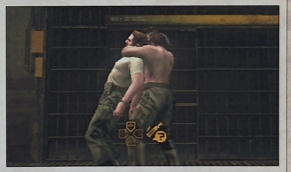
第四章 幻想の平和 ▶P.210

コクーンの上での戦い

コクーンはこれまで出現した敵兵器のなかでもっとも巨大。ある程度ダメージを与えていくと動きが止まり、ハシゴを伝って上に乗れるようになる。長期戦になり弾切れ必至なので、支援補給マーカー（投擲型）を携行するように。

CQCを駆使して戦え

M020では武器やアイテムを没収されてしまっているため、CQCをメインに戦う必要がある。素早く敵兵に接近し、投げたり拘束したりして倒すのだ。これまでCQCをあまり活用してこなかったなら、E010などのEXTRA OPSに出撃して、CQCの練習を積んでくるのもいい。



育てたいスタッフで出撃せよ

E054はスネークでは出撃できず、実戦部隊に配属されたスタッフで挑戦することになるミッションのひとつ。スタッフでクリアすれば、そのスタッフは大幅に成長するため、育てたい者を選んで出撃するのがオススメだ。

M016 採掘場偽装基地へ

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件：M015をクリア

クリサリスとの戦いに勝利したスネークであったが、その間にママルボッドは、ピースウォーカーが待つ最終実験基地へと搬送されてしまう。

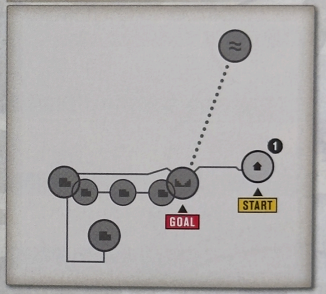
再び、ザ・ボスを討てるのか？

ミラーの問いに不安を覚えつつも、スネークはザ・ボスの愛馬アンダルシアンの背にまたがり、採掘場偽装基地へと走る。

OPS DATA 核発射を阻止すべく採掘場偽装基地へ

第三章では、コスタリカ・採掘場偽装基地が舞台となる。このミッションでは、倉庫やコンテナが立ち並ぶ採掘場居住区から基地内部へ潜入するのが目的だ。探索するエリアは1つだけだか、ここでしか手に入らない装備品のアサシン・ストロー・ボックスが落ちている点に注目。また、声優のスキルを持つ捕虜が2Fにいるほか、橋の上に居眠りする敵兵がいるなど、ユニークな要素が多数盛り込まれている。

全体マップ　コスタリカ・採掘場偽装基地



ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.4）×5／哨戒兵（Lv.4）＜エリアの東の橋の上＞
捕虜	女捕虜：女優（C）（P.565）／女捕虜：看護師（C）
備考	—
報酬	・対戦ステージ「採掘場居住区」開放

ENTRY GATE アイテム欄に空きを作っておく

着用すると足音がしなくなるユニフォーム、スニーキングスーツと、サプレッサーの効果で発砲音のしないMk.22の組み合わせがオススメ。敵兵は気力が高いため、眠らせるよりホールドアップを多用しよう。また、アサシン・ストロー・ボックスを入手できるようにアイテム欄に空きを作っておくといい。

居眠りしている敵兵は、カールスタムM2（フルトン回収）があれば回収できる。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	マシンガン	M60
	投擲武器	スモークグレネード
	—	—
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	装備品	フルトン回収システム
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—
	—	—
	—	—

❶採掘場居住区

敵兵:6人 ※1　捕虜:2人

※1……エリア外の東側の橋の上で1人の敵兵が居眠りをしている。　※2……確実に声優のスキルを所持。

屋根をうまく使おう

敵兵が多い下層での移動は危険。推奨ルートを参考にハシゴで倉庫の屋根に登り、上層を移動して南側に降りるのが安全だ。なお、屋根から降りたあとは西側の屋根にいる敵兵をMk.22で眠らせよう。

【POINT A】エルードで上層の捕虜を回収

上層にいる捕虜をフルトン回収する場合は、最初のハシゴを登ってAから東側に歩き、屋根から落ちるように進もう。するとヘリにつかまってエルードできる。そのまま左に進めば、捕虜が見えてくるはずだ。

声優のスキルを持った貴重な女捕虜。ぜひともフルトン回収しておこう。

【POINT B】アサシン・ストロー・ボックスを入手

アサシン・ストロー・ボックスは、アイテムに1スロット以上の空きがある状態で、真上の屋根からダイブすることで入手できる。まずはBのハシゴを登り、屋根の上から北側の建物の屋根へとローリングで渡ろう。そして、屋根の北端の鳥のフンがある場所に立つとアクションアイコンが表示されるので、アクションボタンを押せばいい。そうすることで、下の藁へとダイブし、アサシン・ストロー・ボックスが手に入る。なお、これはUBIソフトの『アサシン・クリード』シリーズとのコラボレーションにより生まれたアイテムだ。

鳥のフンで汚れている場所からダイブ。アイテム入手後は最初のハシゴに戻ろう。

RANK S　敵兵の動きをよく見よう

ランクSの獲得のポイントは、敵兵に発見されずに推奨ルートを進んでいくこと。特に屋根の上から下層へ降りたあとは敵兵に気づかれやすい。敵兵の向きを確認したり、あらかじめMk.22で眠らせて無力化するなどして安全を確保しよう。敵兵の位置と視界が判断できるソリトンレーダーがあると便利だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	650	04:00~07:59	300	08:00~14:59	200	15:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M017 衛兵排除

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M016をクリア

ビースウォーカーの本体フレームとママルポッドの最終アセンブルが迫るさなか、スネークは採掘場基地入口に到着する。

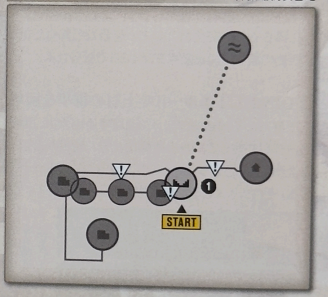
しかし、ビースウォーカーの収納作業は始まっており、ハンガー内部へとその姿を消してしまった。そして、ビースウォーカーを追おうとするスネークの前に、敵衛兵部隊が立ちはだかる。

OPS DATA 24人の敵兵を排除し、基地に潜入せよ

基地内から次々に現れる敵兵を排除するミッション。敵兵は5回に分けて、総計24人が出現するが、これら全員を無力化すればクリアだ。

ちなみに、このミッションでは、麻酔銃やCQCなどで敵兵の気力を0にした場合、気絶や睡眠にはならず、敵兵が瀕死に似た状態となる。気力が0になった敵兵の頭上には青いドクロのマークが表示され、そのまま放置しておくと消えてしまう。なお、こうして無力化した敵兵は、キル行為には数えられない。

全体マップ　コスタリカ・採掘場偽装基地

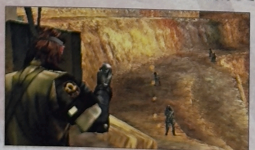


ミッションデータ

敵	キッドナッパー×5／コマンド兵（Lv.2）×24
捕虜	—
備考	—
報酬	—

ENTRY GATE 遠距離戦を想定した武器を選ぶ

地上からは敵兵が、上空からはキッドナッパーが出現。激しい銃撃戦が展開されるので、遠距離から攻撃できるミサイルのFIM-43やスナイパーライフルのM1Cを装備しよう。ダメージは避けられないため、回復アイテムも必須だ。回復アイテムや弾薬が不足しがちなので、支援補給マーカーも携行していこう。



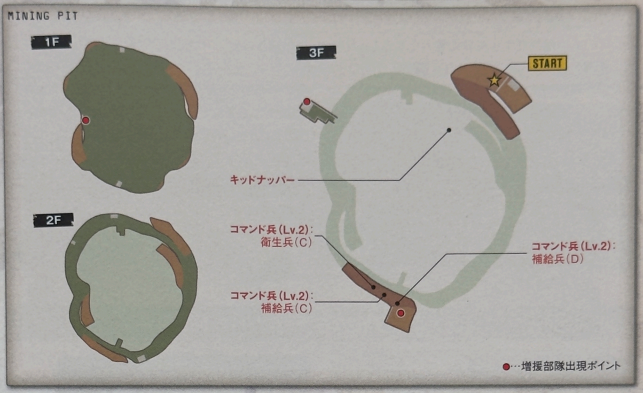
位置把握用の暗視ゴーグルや、接近戦用のスタングレネードも用意したい。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ミサイル	FIM-43
	スナイパーライフル	M1C
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	設置武器	支援補給マーカー（設置型）
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	—	—
	—	—

❶採掘場底部

敵兵:3人(21人)　捕虜:0人



敵の出現パターンを覚えよう

行動開始後、スナイパーライフルを持った敵兵が3人出現し、これを排除すると下記の順に増援が現れる。敵が出現するのを待ちかまえて、遠距離からM1Cによるヘッドショットで手際よく狙撃していこう。また、敵兵とは別にキッドナッパーが同時に2機まで出現。こちらは5機撃破すると出現しなくなる。

コマンド兵の構成

出現タイミング	人数	装備武器
最初	3人	スナイパーライフル×3
増援1回目	6人	アサルトライフル×6
増援2回目	5人	スナイパーライフル×4、ミサイル×1
増援3回目	6人	アサルトライフル×6
増援4回目	4人	スナイパーライフル×2、ミサイル×2

【PHASE 1】行動開始地点を拠点にする

行動開始地点の近くにはバリケードがあり、敵の銃弾を防ぐのに役立つ。見通しがよく、増援の出現ポイントも確認しやすいというメリットもあるので、ここを拠点に戦っていくといい。

キッドナッパーを最初に始末すると安全になる。近寄られる前に撃破しよう。

【PHASE 2】増援1回目と3回目の倒し方

アサルトライフルを装備した敵兵が出現する増援1回目と3回目は、数が多くM1Cではさばき切れない。ここは近づかれたところを、スタングレネードを投げてまとめて無力化するといい。

敵兵が近寄ってくるところにミサイルを撃ち込み、爆風で一網打尽にしてもいい。

【PHASE 3】ミサイルを持った敵兵に注意

2回目と4回目の増援には、ミサイルを装備した敵兵が含まれている。バリケードに隠れていても、着弾時の爆風によってダメージを受ける可能性があるため、これらが出現したら最優先で倒したい。スネークを向いてミサイルを構えたまま移動してくるので、この特徴で武器を判別して仕留めよう。

暗視ゴーグルがあれば敵兵の種類を判断しやすい。姿勢が低い敵はあと回し。

RANK S 接近戦を挑むか、遠距離戦を挑むか

ランクSを獲得するには、敵兵を1人もキルしてはならない。全敵兵をキルせずに無力化することを前提に装備を選ぼう。ユニフォームは M022 (P.205) のクリア報酬で入手できる、バトルドレスがオススメ。メイン武器を3つまで携行できるからだ。武器はMk.22、モシンナガン、FIM-43に加え、スモークグレネードとスタングレネードも携行していこう。

戦法としてはCQCを用いて接近戦で戦う方法と、遠距離からモシンナガンで狙撃する方法がある。下記のマップを参考に、★の位置を拠点として戦おう。後者の場合は、敵兵の身体に当てても一撃で無力化できるランク4までモシンナガンを開発しておきたい。

なお、どちらの戦い方をするにせよ、キッドナッパーはFIM-43を使って最優先で撃破するように。

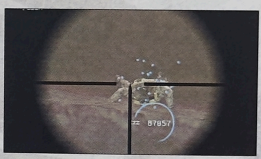
接近戦を挑む場合

まずは★の位置まで移動。周辺にいる敵兵をスタングレネードで無力化する。

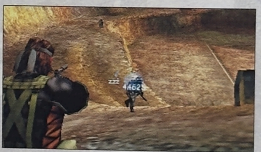
近づいてきた増援にスモークグレネードを投げ、連続CQCで無力化していく。

増援をキルせずに無力化したら★の位置に戻り、再度スモークグレネードを用意。

遠距離戦を挑む場合



★の位置から遠くの敵兵をモシンナガンで狙撃し、次々と眠らせていく。



敵兵が坂を登ってきたら、麻酔銃やスタングレネードを使って無力化する。

★周辺まで近づかれたら、CQCで対処。この流れを最後の増援まで繰り返す。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~07:59	650	08:00~13:59	300	14:00~17:59	200	18:00以上	-500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	-500
敵瀕死回数	000	700	001~003	400	004~006	200	007以上	100
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M018 対コクーン戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

出現条件 M017 をクリア

露天掘りされた採掘場で衛兵部隊を排除したスネーク。基地に潜入しようとしたそのとき、地鳴りのような轟音が鳴り響く。

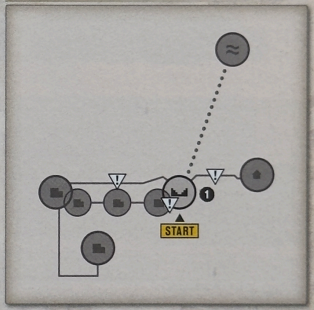
崖の上から姿を現したのは、移動要塞とでもいうべき巨大なAI兵器だった。全身に火器を備えた巨大AI兵器、コクーンとの戦いを前にして、スネークの眼光が鋭く光る。

OPS DATA 基地を守る巨大AI兵器が起動

このミッションでは、採掘場偽装基地への侵入を阻むAI兵器コクーンと戦う。主砲をはじめ、全身にさまざまな火器を備えており、特定のパーツ以外には攻撃が通用しないのが特徴だ。

一定のダメージを与えると、コクーンの動きが止まり、本体の側面にハシゴが降りてくる。これを登っていけば、AIポッドの近くに到達できるのだ。本体の上に行けば、威力の高い主砲やプレス攻撃を使ってこなくなるので、いかにダメージを抑えてコクーンに登るかがポイントになる。

全体マップ　コスタリカ・採掘場偽装基地



ミッションデータ

敵	コクーン
捕虜	—
備考	—
報酬	—

ENTRY GATE 威力を重視して装備を選ぶ

コクーンは動きが遅く、AIポッドを狙いやすい。威力を重視してミサイルを2種類携行しよう。ただし、コクーンの上へと登ったあとは設置型の武器が使えない。弾薬補給のための支援補給マーカーは、設置型ではなく投擲型を選ぶといい。

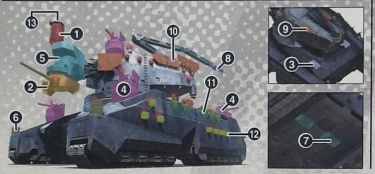
コクーンの動きを一定時間止められるチャフグレネードも用意しておきたい。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ミサイル	カールグスタフM2
W	ミサイル	FIM-43
W	投擲武器	チャフグレネード
W	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
W	投擲武器	支援砲撃マーカー（投擲型）
W	—	—
W	—	—
I	回復アイテム	レーション
I	回復アイテム	ボンカレー
I	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
I	—	—
I	—	—

AI搭載超級戦機

コクーン



部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	500000	−
❶AIポッド	250000	◎
❷主砲	100000	○
❸補助ラジエーター	50000	◎
❹ファランクス	50000	○
❺ヘッドパーツ	50000	◎
❻ヘッジホッグ	30000	○
❼ラジエーター	25000	◎
❽アーム	9000	△
❾ミサイル発射口	9000	△
❿装甲板	8000	△
⓫機銃	7500	△
⓬小銃	900	△
⓭AIポッドハッチ	40000	◎

CO-OPS時の耐久力倍率 ※		
	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……AIポッドハッチのみ倍率なし。

残耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数
80%以上	6
79%~60%	5
59%~40%	4
39%~20%	3
19%~1%	2
1%未満	0

コクーンの攻撃

プレス攻撃

ライフダメージ	7800
気力ダメージ	0

歌いながら突進してくる攻撃。本体下に潜り込んでいるときは、アクションボタンの連打で支えられる。

アームなぎ払い

ライフダメージ	4000
気力ダメージ	0

「直接攻撃発動」のボイスのあとに、ブレードのついたアームを地面に下ろして周囲をなぎ払う。

ミサイル

ライフダメージ	3000
気力ダメージ	0

「ミサイルターゲット捕捉」のボイスとともにスネークの頭上にタグが付き、6発の誘導ミサイルを発射。

ファランクス

ライフダメージ	1000
気力ダメージ	0

前部、後部、上部に設置されたガトリング砲による攻撃。スネークが攻撃範囲内にいると発射する。

主砲

ライフダメージ	6500
気力ダメージ	0

「主砲装填完了」の合図のあと、砲撃を行なう。4発目のみ、スネークの移動先を狙ってくる。

接触

ライフダメージ	3500
気力ダメージ	0

コクーン本体の移動や回転に巻き込まれるとダメージを受ける。艦首に巻き込まれた場合も同様だ。

ヘッジホッグ

ライフダメージ	1600
気力ダメージ	0

「範囲攻撃実行」のボイスのあと、スネークがいる場所に向かって、上空から複数の機雷を散布する。

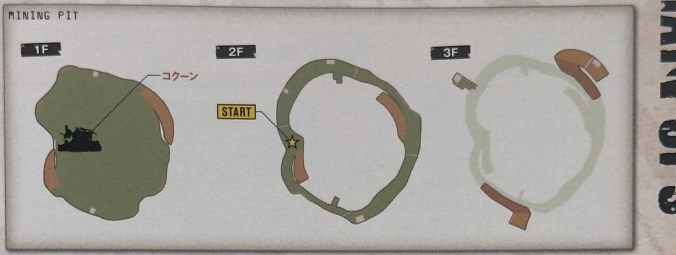
機銃・小銃

ライフダメージ	800
気力ダメージ	0

本体外周に取り付けられた多数の銃座による攻撃。スネークが攻撃範囲内にいると発射してくる。

❶採掘場底部

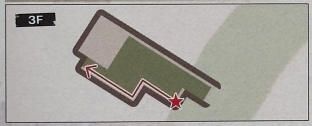
敵兵:0人　捕虜:0人



3Fの足場を拠点に戦おう

コクーンの攻撃は、スネークのいる階層によって変化する。戦いが始まったら北側にあるハシゴを登り、3Fの北西部にこもって戦うのがオススメ。下図の★の場所にいると、コクーンは主砲、ミサイル、ファランクス、機銃の4種類しか使わず、ミサイル以外の攻撃は壁で防げるようになるのだ。残るミサイルは全弾発射後に、下図のように移動して回避しよう。

ミサイルの回避方法



頭上にタグが付いてもすぐに動かず、発射音を6回聞いてから動くといい。

【PHASE 1】ハシゴでコクーンの最上部へ

総耐久力をゲージ4本ぶんまで減らすと「エンジン内温度異常発生」のボイスとともに、コクーンの左右の側面からハシゴが降りてくる。このハシゴを登れば、AIポッドのある場所までたどり着けるのだ。ハシゴは2カ所登る必要があり、2つ目のハシゴは主砲の脇にある。登り切った最上部では、ミサイルとファランクスを回避しながらAIポッドを攻撃するのだ。

最上部へ登るためのハシゴへ行くには、機体後部から段差をよじ登る必要がある。

【PHASE 2】AIポッドに乗り込もう

総耐久力を0にしたら、ビューバなどと同様に、一定時間内にハッチを破壊して内部に乗り込めばいい。ハッチ破壊に手間取った場合、再起動してしまう点もほかのAI兵器と同じだ。再起動されても最終的に撃破できるが、クリアランクは下がってしまう。

RANK S　高ランクのミサイルを用意して挑もう

高ランクのミサイルがあれば、1発あたりのダメージが大きくなりクリア時間を短縮できる。また、最上部で素早くAIポッドのハッチを壊せるように、ハシゴを登る前にコクーンの耐久力をできるだけ減らしておくといい。最上部ではチャフグレネードでコクーンの動きを止め、AIポッドを集中攻撃だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~06:59	1200	07:00~14:59	600	15:00~18:59	400	19:00以上	−500
撃破方法	AIポッド内に侵入	850	侵入せずに撃破	400	−	−	−	−
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M019 地下基地潜入

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件：M018をクリア

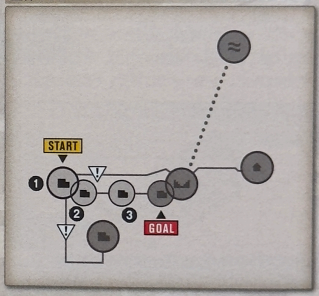
コクーンを停止させ、スネークは基地人口の防衛戦力の無力化に成功する。

ビースウォーカーにママルポッドが搭載されてしまえば、核ミサイルの発射が現実のものとなってしまう。残された時間はあとわずか……世界の命運を賭け、スネークは採掘場の地下に広がる敵基地の内部へと潜入する。

OPS DATA 厳戒体制の地下基地に潜入

開始時点から既に厳戒態勢が敷かれているため、常時警戒フェイズとなっている。エリア内には身を隠す場所も多いので、これを利用しつつ進もう。また、エリア❷（P.196）からは、走って移動する敵兵も出現。出会い頭に遭遇しないよう敵兵の声や足音に要注意だ。なお、登場する敵兵はヘルメットをかぶっていないため、Mk.22のヘッドショットが有効だ。

全体マップ　コスタリカ・採掘場偽装基地

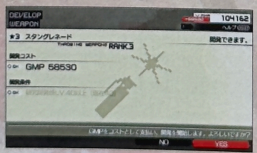


ミッションデータ

敵	基地警備兵（Lv.1）×16
捕虜	女捕虜：衛生兵（B）／男捕虜：補給兵（C）／男捕虜：一級射手（D）
備考	—
報酬	・IDカード（P）<アーティストデモ成功時のみ> ・対戦ステージ「地下通路B」開放

ENTRY GATE スタングレネードが効果的

敵兵が多いので、足音のしないスニーキングスーツが役立つ。発砲音のないMk.22もあわせて携行しておきたい。なおエリア❶では敵兵が固まっており、スタングレネードで一網打尽にできる。最初から警戒フェイズなので遠慮せずに使おう。また、3人いる捕虜のためにフルトン回収システムも忘れずに。



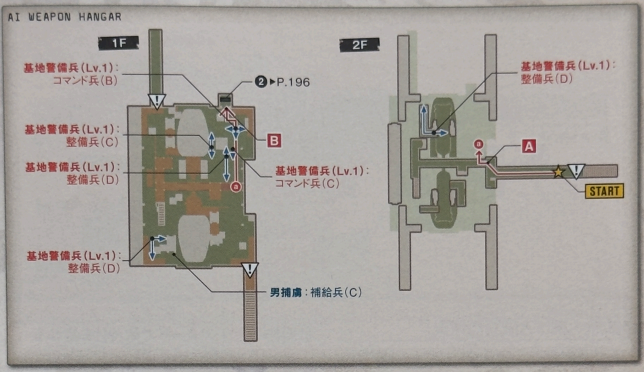
スタングレネードのランクを上げておけば、一撃で敵兵を気絶させやすい。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	ラブダンボール
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶AI兵器格納庫

敵兵:6人　捕虜:1人



1F北のエレベーターをめざす

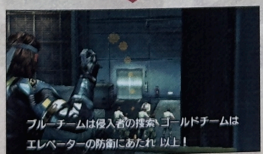
行動開始後、6人の敵兵がエレベーター前に集結しており、散開してそれぞれが持ち場につく。エリア❷(P.196)に進むには、スイッチを押してエレベーターを呼び出す必要があるのだが、その前にこれらの敵兵を無力化しておこう。

【POINT A】敵兵が散開する前に無力化

まずはAまで移動。そこから階下のエレベーター前に向けてスタングレネードを投げ、敵兵をまとめて気絶させよう。成功後は、Aからエルードかローリングで1Fに降りればエレベーターは目の前だ。

敵兵無力化までの流れ

スピードが命。行動開始後に武器をスタングレネードに持ち替えて、Aへ急ごう。

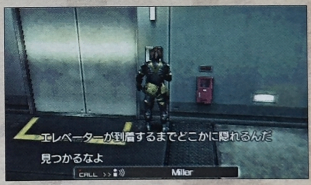


敵集団のやや手前を狙って投げる。これでほぼ確実に安全を確保できるのだ。

【POINT B】エレベーターの呼び方

エレベーターを呼び出すには、Bに立ってアクションボタンを入力すればいい。ただし、スイッチを押してから到着するまで、多少の時間が必要なので、周囲に敵兵がいないか確認しておくこと。

なお、エレベーターのスイッチを2回押すとエレベーターの到着にかかる時間が早くなる。クリア時間の短縮につながるテクニックだ。

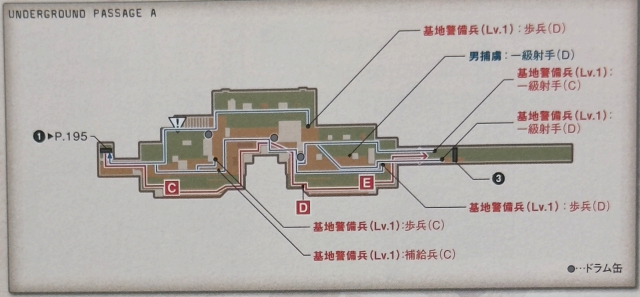


これがエレベーターのスイッチ。押すとミラーに隠れるようにアドバイスされるが、安全な状況であればアクションボタンをもう一度押すといい。

エレベーターを呼び出している最中に敵兵に発見されたときは、警戒レベルが下がるまで身を潜める必要があるので注意。

❷ 地下通路A

敵兵:6人　捕虜:1人



格納庫へ向かう敵兵に注意

エリアの東側にある出口に向かうことになるが、AI兵器格納庫からの応援要請を請けた敵兵が、エレベーターをめざして次々と走ってくる。敵兵と鉢合わせしないように、エリアの南側にある一段低い段差に降りてから出口へ向かっていこう。

このエリアに登場する敵兵はどれも、しばらく待つと走り去っていく。

【POINT C】段差を利用して移動する

まずはしゃがみ移動でCまで進み、南側の段差に降りよう。近くに2人の敵兵がいるが、彼らはすぐにエレベーターの方へ走っていく。そのスキに段差を登り、Dへ向かうのだ。このとき敵兵がもう1人エレベーター方面へ走っていくが、その際には近くのコンテナに隠れてやり過ごせばいい。

敵兵が近くにいるときに段差を登ると、発見されて危険フェイズになってしまう。姿が見えなくなるまで、しゃがんで隠れよう。

【POINT D】エルードで敵の目を逃れる

Dの先にも段差があり、Cのときと同様の方法で進める。しかし、エレベーターに向かう敵兵が東から走ってくるため、タイミングしだいでは鉢合わせてしまう。ひとまずDでエルードをして身を隠し、この敵兵をやり過ごしてから段差へ降りるように。

エルードが間に合いそうにない場合は、麻酔銃で眠らせてしまうのも手だ。

【POINT E】走り去ってから出口へ向かう

しゃがみ移動でEまで段差を進み、そのままばらく待機していよう。すると東の出口からエレベーターへ向かう敵兵が現れる。Eで息を潜めていれば見つからないので、この敵兵が走り去ったのを確認してから出口へ向かおう。こうすることで、戦わずして先へと進むことができるのだ。

近くには捕虜がいるが、あせってフルトン回収しようとすると敵兵に発見される。フルトン回収する際も敵兵が走り去ったあとにしよう。

❸ 地下通路B

敵兵:4人　捕虜:1人

シールドを持った敵兵が登場

敵兵の詰め所が設けられたエリア。東側のエリアでは、シールドを持った敵兵が警戒に当たっている。また、2Fに捕虜が捕らえられているが、SINGLEでのプレイでは登ることはできない。2Fに行く方法は右下の【CO-OPS】を参照してほしい。

【POINT F】エルードすれば安全に進める

Fからエルードで右手に移動していけば、敵兵が待機している詰め所を通らずに済む。時間はかかるものの、西側にいる敵兵に発見される心配はない。段差に引っかかってそれ以上進めなくなったら、一度上に登ってから再度段差に降りて進むといい。

【POINT G】スモークグレネードが役立つ

しゃがみ移動で段差を進み、Gの位置で上に登ろう。柵に隠れて様子をうかがっていると、その先に2人の敵兵が警戒にあたっているのが見えるはず。

Mk.22でヘッドショットを決めて眠らせたいところだが、1人はシールドを装備していて、正面からの攻撃が効きにくい。ここはスモークグレネードを投げて敵兵の視界を封じてから、一気に接近してCQCで無力化させるのが得策だ。

シールドを持った敵兵を銃撃するときは、背を見せたところを狙おう。

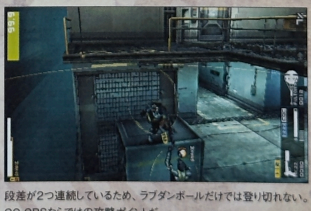
【POINT H】連打でシャッターを開けろ

目的地の手前のHには、通路を塞ぐシャッターが下ろされている。近づくとアクションアイコンが表示されるので、アクションボタンを連打してシャッターを持ち上げよう。全部持ち上げたら、素早くアナログパッドを目的地方向へ入力してくぐり抜けるのだ。

連打が遅かったり、持ち上げてすぐに進まないと、シャッターが下がってしまう。

【CO-OPS】2Fにいる捕虜を回収しよう

CO-OPSでプレイすれば、Iの場所からスネークフォーメーションを使って段差を登ることができ、2Fへ進めるようになる。東側に捕らえられている捕虜は、医療班の能力がランクBと優秀。CO-OPS時には、2Fに登ってフルトン回収しておこう。



段差が2つ連続しているため、ラブダンボールだけでは登り切れない。CO-OPSならではの攻略ポイントだ。

ARTIST DEMO 完全クリアでIDカード(P)を入手

コールドマンが率いる部隊に包囲されたスネークが、大立ち回りを演じるアーティストデモ。素早く連続でコマンドを入力しなければならず、難易度はかなり高めとなっている。すべての入力に成功すると最高評価に加えて、IDカード(P)を持った状態でM020をスタートできるのだ。なお、途中で入力にミスした場合、その時点でミッションクリアとなるが、評価ポイントは下がってしまう。

コマンドが多く入力の間隔も短く、ミスしやすい。下記のクリア方法をしっかり覚えてスムーズに入力していこう。

全部入力できたときの報酬であるIDカード(P)があれば、次のミッションでランクSを獲得しやすくなる。ぜひとも入手しておきたい。

クリア方法

RANK S 時間短縮のためにエルードを使わずに進む

基本的には推奨ルートどおりに進めばいいが、エリア3(P.197)のFからエルードして進むと、クリア時間が間に合わなくなり評価が落ちてしまう。

ここは詰め所を通過して、巡回している敵兵をMk.22のヘッドショットで無力化しつつ先を急ごう。またシールドを持った敵兵に対しては、スタングレネードで気絶させた方が時間がかからない。

発砲音がするモシンナガンは不向き。サプレッサー付きのハンドガンを使おう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~04:59	600	05:00~9:59	300	10:00~14:59	200	15:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	300	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
アーティストデモ	10	100	8~9	50	7以下	0	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

POINT 狙撃銃モシンナガンの歴史

遠距離から敵兵を無力化できる武器として便利なモシンナガン。この武器の歴史は古く、最初のモデルが開発されたのは1891年、なんと帝政ロシアの時代である。その後、モデルチェンジを経て第二次世界大戦においてもソ連赤軍の狙撃兵達に愛用された。なお、「モシンナガン」という名称は、開発者であるセルゲイ・モシンとレオン・ナガンの名前に由来したものである。

帝政ロシアの主力歩兵ライフルとして誕生し、WWIでは赤軍狙撃兵の思い銃として激しい戦いを繰り広げてきた。ロシア製ボルトアクションライフル、コブラ部隊の主要狙撃兵「ジャ・エンド」の愛銃でもあった。

メタルギアシリーズのファンには、エンドの愛銃としても、おなじみの武器だ。

M020 独房からの脱出

最大人数	2人	出現条件	M019 をクリア
難易度	☠☠☠		

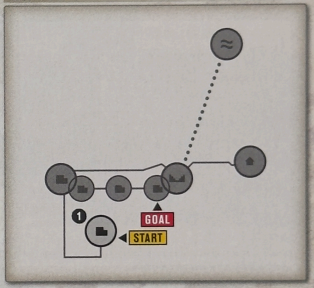
基地の最深部に潜入し、ついにママルボッドを見つけ出したスネーク。しかし、AIに植え付けられたザ・ボスの擬似人格との対話中に、敵兵に周囲を取り囲まれてしまう。

コールドマンに捕らえられ、ストレンジラブ博士の尋問を受けたスネークは、すべての装備を奪われ、独房へと収監されるのだった。

OPS DATA 囚われの身となったスネークの脱出作戦

このミッションの目的は、独房から脱出し、目的地である出口まで移動すること。しかし、装備はほぼすべて没収されていて、攻撃手段はCQCのみとなる。しかも、ユニフォームが未着用なため防御力が低く、危険フェイズになると敵兵の銃撃であっという間に倒されてしまう。したがって、これまで以上に慎重な行動が求められる。なお、CO-OPSの場合は仲間の蘇生が行なえず、どちらかのプレイヤーが瀕死状態となった時点でミッション失敗となってしまう。

全体マップ　コスタリカ・採掘場偽装基地



ミッションデータ

敵	基地警備兵(Lv.1)×6
捕虜	女捕虜:医学者(A)
備考	スネーク限定
報酬	ー

ENTRY GATE 頼りになる装備は己の肉体のみ

出撃前に「ENTRY GATE」で装備を変更することはできない。携行武器はバッテリー切れのスタンロッドのみで、M019 (P.194)のアーティストデモに成功していた場合は、アイテムとしてIDカード(P)を持っている。エリアの西側にはフルトン回収システムがあるので、捕虜を救出したいときはこれを利用しよう。

スタンロッドはバッテリー切れで効果がない。CQCをメインに戦っていくのだ。

初期セッティング

U	未着用	
W	ー	ー
	ー	ー
	ー	ー
	ー	ー
	ー	ー
	ー	ー
I	装備品	IDカード(P) ※1
	ー	ー
	ー	ー
	ー	ー
	ー	ー
	ー	ー
	ー	ー

※1……M019のアーティストデモを成功させた場合のみ所持。

ARTIST DEMO △ボタンを連打して尋問に耐える

ミッション冒頭でストレンジラブ博士に尋問される。尋問は計3回行なわれ、これによりライフゲージが減っていってしまう。△ボタンを素早く連打してライフゲージを回復しよう。3回すべて耐えきればOKだ。なお、このあと独房から脱出しないでいると、再度尋問を受けることになり、2回目まではスネークのコメントなどが変わる。興味があったら見ておいてほしい。

クリア方法

△連打→△連打→△連打の順で入力する

スネークのライフゲージが0になると、ミッション失敗になってしまう。特にライフゲージの減りが早い、3回目の尋問は要注意だ。

❶ 独房

敵兵:6人　捕虜:1人

※1……脱獄に気づくと←のルートを移動し、警戒フェイズ中はエリア南東を巡回する。

敵兵の目を盗んで脱獄する

独房に入れられた状態から行動開始となり、ここを抜け出して目的地まで進めばクリア。敵兵は武装しているので、できる限り接触は避けたいところだ。無力化させる敵兵も必要最低限に抑えよう。なお、独房を出て一定時間が経過すると、敵兵が脱獄に気づき警戒フェイズに突入する。

独房の扉にかけられたカギはIDカード(P)があれば、すぐに開けられる。

【POINT A】カードがなければ糸鋸で脱獄

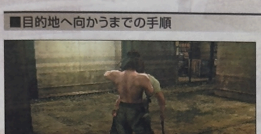
IDカード(P)を所持していないときは、Aにある鏡の前に立ってアクションボタンを入力しよう。すると、糸鋸を入手できる。これを装備したら、巡回する敵兵の目を盗んで、扉の前でアクションボタンを押し、LボタンとRボタンを交互に連打しよう。赤いゲージを減らして「UNLOCK」に達すると外に出られる。

敵兵が近づいてきたらアクションボタンを入力し、糸鋸を使うのを止めよう。

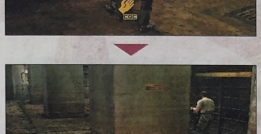
【POINT B】敵兵を気絶させて南へ

独房から出たらしゃがみ移動で東へ進み、Bにいる敵兵を背後からCQCで気絶させる。続いて、Bの南側にいる敵兵が背を向けたら、同様に気絶させるのだ。その後は出口付近にいる敵兵に見つからないように、柱に隠れつつ目的地まで向かえばいい。

■目的地へ向かうまでの手順



独房を出たらしゃがみ移動で敵兵に近づき、背後からCQCで気絶させよう。



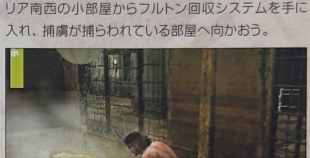
通路を往復する敵兵が南を向いたらCQC。このあとは左手の壁沿いに進む。

周囲を警戒しながら目的地へ。警戒フェイズになってもクリアは可能だ。

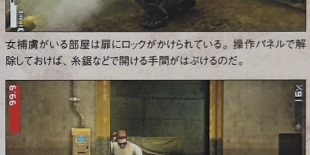
【POINT C】捕虜を回収するなら西回り

捕虜を回収する場合、先にフルトン回収システムを手に入れる必要がある。独房を出て西に進路を取り、道中にいる敵兵をすべて無力化しながら進もう。このとき、敵兵に発見されてダメージを受けてもいいように、レーションを入手しておくと心強い。

そのあとは西側の制御室に入り、Cにある制御パネルを操作して、扉のロックを解除する。そして、エリア南西の小部屋からフルトン回収システムを手に入れ、捕虜が捕らわれている部屋へ向かおう。



女捕虜がいる部屋は扉にロックがかけられている。操作パネルで解除しておけば、糸鋸などで開ける手間がはぶけるのだ。



危険フェイズのときは部屋へ逃げ込むといい。敵兵が捜索に来るが、扉が開いた瞬間にCQCを仕掛ければ、十分対処できる。

RANK S　IDカード(P)があれば獲得が楽になる

このミッションでランクSを獲得するための最大のポイントは、クリア時間の短縮にある。素早く独房を抜け出すために、あらかじめ M019 (P.194)でIDカード(P)を入手しておきたい。また、脱獄に気づかれて警戒フェイズに移行すると、敵兵の動きが素早くなり行動範囲も広がる。そうなる前に、少しでも目的地に近づくように心がけよう。

IDカード(P)の有無で難易度が変わる。ぜひとも入手後に挑戦してほしい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~05:59	650	06:00~11:59	300	12:00~17:59	200	18:00以上	−500
総キル行為数	000	700	−	−	−	−	−	−
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵滅死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M021 ピースウォーカー格納庫へ

最大人数	2人
難易度	☆☆

出現条件：M020をクリア

ストレンジラブ博士の尋問を耐え抜き、なんとか独房を抜け出したスネーク。

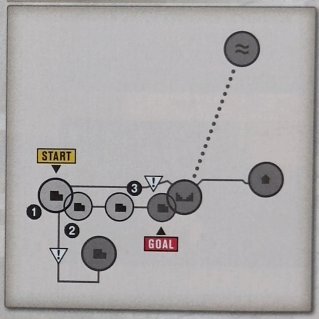
核発射を阻止すべくピースウォーカーの格納庫へと急ぐが、その途上でミラーからパスの消息が途絶えたことを知らされる。刻一刻と事態が変化するなか、スネークは起動を目前に控えたピースウォーカーの格納庫にたどり着く。

OPS DATA 再びピースウォーカーのいる地下基地の格納庫へ

敵兵の警戒網を突破して、目的地である格納庫まで進めばミッションクリアだ。

エリア自体はM019（P.194）と同じ構成だが、ミッションの開始地点や敵兵の位置が変化している。特に、シールドを装備した敵兵の数が増えているので、危険フェイズに突入すると長期戦を強いられやすい。したがってM019以上に慎重を期して行動してほしい。なお、今回はSINGLEでもエリア❷の2Fへ進めるようになっている。

全体マップ　コスタリカ・採掘場偽装基地



ミッションデータ

敵	基地警備兵(Lv.2)×18
捕虜	男捕虜：技官(C)／女捕虜：技官(C)／女捕虜：産業スパイ(C)
備考	—
報酬	—

ENTRY GATE 危険フェイズを想定して準備を整える

敵兵に気づかれないまま攻撃できるMk.22と、敵の視界を遮るスモークグレネードを中心に戦うのがいい。ただし、危険フェイズになったときに備えて、連射力のあるアサルトライフルのM16A1や、サブマシンガンのM10も用意しておこう。

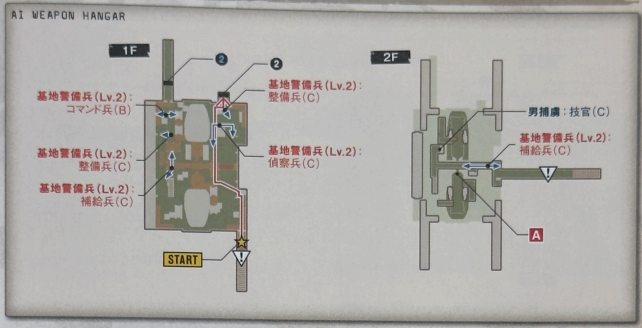
発砲音のするスナイパーライフルは、警戒レベルが上がりやすいので危険だ。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)
	アサルトライフル	M16A1
	投擲武器	グレネード
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶ AI兵器格納庫

敵兵:6人　捕虜:1人



北へ進んでエレベーターに向かう

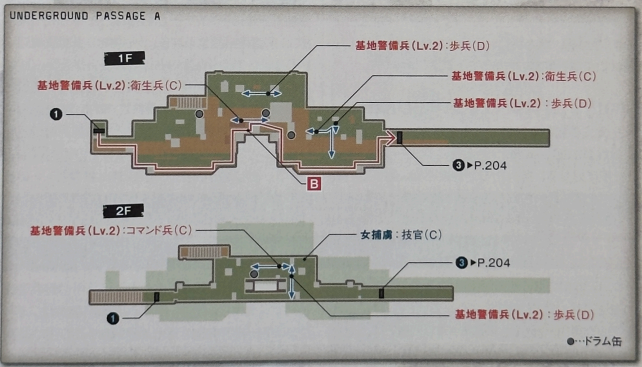
エリア❷へと進むルートは、北西の階段と北東のエレベーターの2つあるが、無力化すべき敵兵の数少ない後者を利用するといい。行動開始後、敵兵をMk.22で無力化しながら推奨ルートを進もう。

【POINT A】2Fの捕虜を回収する方法

行動開始地点の左前方にあるハシゴを登り、2Fを巡回する敵兵をMk.22で眠らせる。そのあと、Aからローリングで2F中央の通路へ渡って捕虜を回収したら、来た道を戻り1Fからエレベーターをめざそう。

❷ 地下通路A

敵兵:6人　捕虜:1人



段差を利用して敵の目を逃れる

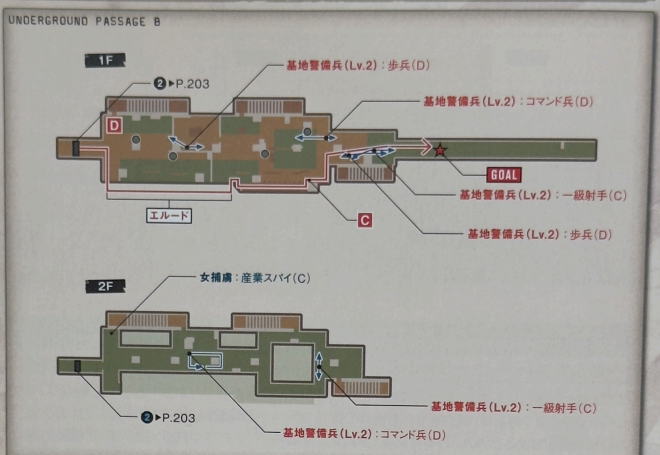
M019と同じく、南側にある段差をしゃがみ移動で進むといい。このエリアにいる敵兵は2人1組で行動しており、狭い範囲を巡回している。互いが背を向けたときを狙って無力化しよう。

【POINT B】コンテナに隠れつつ攻撃する

エリアの中央付近にも、敵兵が2人1組で警戒にあたっている。Bのコンテナに身を隠し、北側にいる敵兵をMk.22で眠らせよう。残った敵兵が起こそうとするスキに通り抜けられる。

❸ 地下通路B

敵兵:6人　捕虜:1人



再びエルードによる移動を利用

このエリアもM019と同様に、南側からエルードすれば安全に進める。ただし、エリアの中央で一度エルードから登る際、詰め所にいる敵兵に見つかりやすい。敵兵の位置を確認してから登るように。

【POINT C】スモークを焚いて走り抜ける

一気に移動せずCで一度身を隠す。そして、3人の敵兵が柱の近くに集まったときに、スモークグレネードを投げ込もう。敵兵たちが前後不覚に陥っている間に、一気に目的地まで走り抜けるのだ。

【POINT D】2Fの捕虜をフルトン回収せよ

M019とは違い、ここではDの階段を使うことでSINGLE時にも2Fに上がれるようになっている。2Fの捕虜を回収するなら、1F中央の小部屋周辺にいる敵兵を無力化したのちに階段を上がろう。2Fに上がるとシールドを持った敵兵がいるので、階段を上がってすぐのコンテナに隠れて、背後から狙撃して無力化する。捕虜を回収したあとは南側通路の手すりに立つとエルードができるので、そのまま1Fに下りよう。あとは左で紹介したとおり、推奨ルートの敵兵にスモークグレネードを投げ、走り抜ければいい。

RANK S　警戒レベルを上げないことが重要

クリア時間には比較的余裕があるので、警戒レベルを上げないことに注力しよう。エリア❷(P.203)までは推奨ルートどおりに進み、エリア❸ではエルードによるタイムロスを防ぐため、詰め所の敵兵をキルせずに無力化し東側へ抜ける。東側の敵兵はスモークグレネードで対処し、あとは目的地へ走り抜けよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~04:59	650	05:00~09:59	300	10:00~14:59	200	15:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵滅死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M022 対ピースウォーカー戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

出現条件 M021をクリア

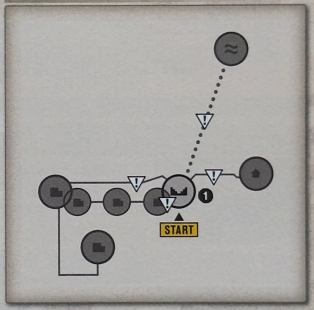
格納庫へ到着したスネークが見たものは、ママルボッドが搭載されたピースウォーカーと、囚われの身となったパスの姿。

コールドマンはカリブ海洋上に攻撃目標を設定し、核ミサイルの発射を宣言。ついに起動する無人核兵器ピースウォーカー。これを止めるべく、スネークは単身戦いを挑む。

OPS DATA 動き出したピースウォーカーを止めろ

ついに起動したピースウォーカーと戦うことに。この敵は頭部と背部に2つのAIポッドを搭載しているが、スネークを正面に捉えようと動くため狙いにくい。常に相手の側面に回り込むように移動して、AIポッドを狙うのだ。なお、ピースウォーカーはほかのAI兵器と違い、総耐久力を0にしてもAIポッドのハッチが露出せず、記憶板を抜き取ることはできない。ちなみに、4人でCO-OPSに挑戦すると、ピースウォーカーを投げ飛ばすことが可能だ。P.563から詳しく解説しているので、挑戦したい場合は参照してほしい。

全体マップ　コスタリカ・採掘場偽装基地



ミッションデータ

敵	ピースウォーカー
捕虜	—
備考	—
報酬	・バトルドレス（ユニフォーム）

ENTRY GATE 一撃の威力を重視してミサイルを選択

本体を攻撃するためのミサイルに加えて、Sマインを破壊するためにサブマシンガンを携行したい。なお、AIポッドを攻撃できるチャンスは限られているため、威力の高いカールグスタフM2がオススメ。支援補給マーカーは移動しながら使える投擲型がいい。

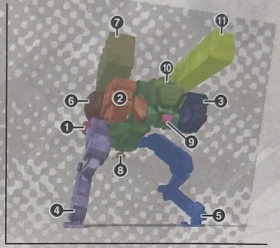
AI兵器の動きを止められるチャフグレネードは、もちろんここでも有効だ。

推奨セッティング

U	野戦服	
W	ミサイル	カールグスタフM2
W	サブマシンガン	M1928A1
W	投擲武器	グレネード
W	投擲武器	チャフグレネード
W	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
W	—	—
W	—	—
I	回復アイテム	レーション
I	回復アイテム	ポンカレー
I	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
I	回復アイテム	マテ茶
I	—	—

AI搭載自動報復歩行戦機

ピースウォーカー



部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	480000	ー
❶AIポッド	240000	○
❷右前脚部	67000	△※1
❸左前脚部	67000	△※1
❹右後脚部	67000	△※1
❺左後脚部	67000	△※1

部位	耐久力	脆弱性
❻ヘッド	50000	△
❼ウェポンコンテナ	50000	×
❽前火炎放射口	50000	×
❾後火炎放射口	50000	×
❿ボディ	40000	×
⓫ミサイルポッド	40000	×

※1……装甲のない関節部のみ脆弱性「△」。装甲部分の脆弱性は「×」。

CO-OPS時の耐久力倍率	なし
残耐久力による入手パーツ数	なし

ピースウォーカーの攻撃

踏みつぶし

ライフダメージ	7000
気力ダメージ	0

スネークを踏みつぶす攻撃。アクションボタンの連打で押し返せるが、ローリングなどで逃げた方がいい。

ロケットランチャー

ライフダメージ	1000
気力ダメージ	0

「ロケットランチャー発射」のボイス後、スネークにタグを付けて5発のロケット弾を発射する。

火炎放射

ライフダメージ	180
気力ダメージ	180

「火炎放射開始」を合図に、火炎放射を行なう。残り火に触れてもライフと気力に100ダメージを受ける。

パンチ（風圧）

ライフダメージ	0
気力ダメージ	2000

パンチの際、接地した前脚部の近くにいると巻き込まれる風圧。気力にダメージを与える攻撃だ。

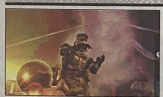
パンチ

ライフダメージ	6500
気力ダメージ	0

右前脚部を振り下ろす攻撃。総耐久力が減ると、右→左→両手と3連続で放つ。横方向に移動して逃れよう。

Sマイン

ライフダメージ	800
気力ダメージ	0



「Sマイン発射」のボイスからクラスター爆弾のSマインを発射。空中で爆発して、放射状に着弾する。

踏みつぶし（風圧）

ライフダメージ	0
気力ダメージ	2500

踏みつぶしの際、足の近くにいると発生する風圧。巻き込まれると、気力に対しダメージを受ける。

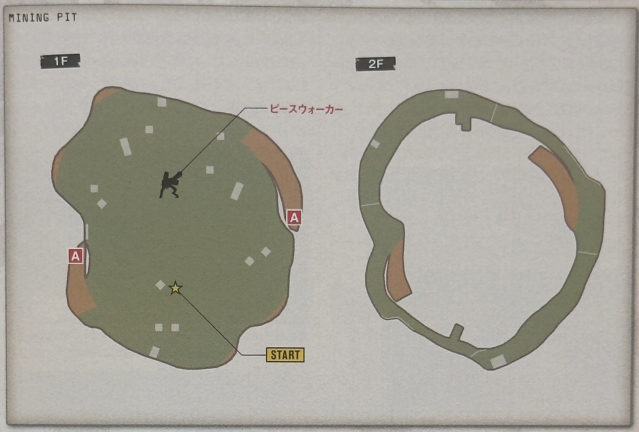
威嚇

ライフダメージ	0
気力ダメージ	1000

咆哮を上げ「さあ 来い！」と叫ぶ。ピースウォーカーの近くにいると、身動きがとれなくなる。

❶採掘場底部

敵兵:0人　捕虜:0人



2Fに陣どって戦うのが安全

戦いの舞台は、M018（P.191）のコクーン戦と同じ。ピースウォーカーは1Fを移動しながらさまざまな攻撃を繰り出してくるが、エリアの外周部分にあたる2Fにいれば、Sマイン、ロケットランチャー、火炎放射、威嚇の4つに攻撃手段が絞られる。1Fで戦うよりも攻撃への対処が格段に楽になるので、2Fを拠点にして戦うのがオススメだ。

なお、1Fにあるハシゴは使用不能となっているため、2Fへ移動するときはAにある坂を登ること。また、M018と異なり、柵があるため3Fへは進めない。

2Fを拠点にして戦えば、弱点であるAIポッドにも照準を合わせやすくなる。

タンクはピースウォーカーの攻撃で爆発する。近寄らずに2Fへ行こう。

【PHASE 1】序盤は2種類の攻撃に対処

ピースウォーカーは1ゲージぶんのダメージを与えるまで、Sマインと火炎放射以外の攻撃を使用しない。Sマインは爆発する前に銃撃して破壊すると、ピースウォーカーにダメージを与えられるので、これを狙っていこう。火炎放射に対しては横方向への移動で回避しながら反撃していくといい。

ちなみに、脚部にダメージを蓄積させると転倒させられる。以下の手順を参考に転倒させてみよう。

ピースウォーカー転倒の流れ

発射直後のSマインを射撃して爆発させ、脚部にダメージを与えていく。

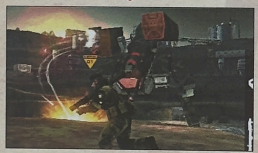
脚部へのダメージを蓄積させると転倒。背中のAIポッドが狙いやすくなる。

【PHASE 2】ミサイルは横方向へかわす

1ゲージぶんのダメージを与えると、ピースウォーカーは威嚇を使うので、ホフクでやり過ごそう。これ以降、ピースウォーカーはロケットランチャーを使いはじめる。この攻撃への対処が遅れると、ロケット弾が分散して攻撃範囲が広がり、かわしにくくなる。スネークの頭上にタグが付いたら、すぐにピースウォーカーに対して左右どちらか横方向へと移動しよう。そして、ロケット弾が5発着弾した時点で、逆方向へ切り返すように移動する。こうしてロケット弾の攻撃を3セットしのいだあとは、素早くミサイルを構えて背部のAIポッドへと反撃するのだ。

ロケットランチャーの対処法

タグが付いたら左右どちらかに素早く移動を開始。そのまま動きつづけよう。

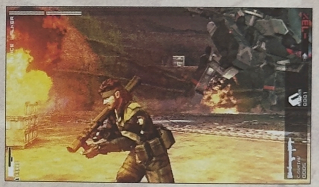


5発のロケット弾をかわしたら反転し、逆側に移動。これを3回繰り返すのだ。

【PHASE 3】1Fで接近戦を挑む

短時間で決着をつけたいなら、ミサイルを2種類携行して1Fで戦ってもいい。パンチが当たらないピースウォーカーの左側面に回り込みつつ、Sマインや火炎放射をかわしながら後部AIポッドや脚部の関節を攻撃していくのだ。Sマインは前方へのローリング、火炎放射は後退すると回避しやすいだろう。くれぐれも、ボイスによる合図を聞き逃さないように。

接近戦ではロケットランチャーを発射してこないが、踏みつぶしや火炎放射を食らいやすい。気力ゲージの残量に気を配ろう。



2回目の威嚇後は「脚部駆動モーター チャージ」のボイスから、高速で蛇行しつつ火炎放射を使ってくる。急いで離れて間合いをとろう。

ARTIST DEMO ザ・ボスの愛馬を操りピースウォーカーを追跡

ピースウォーカーの攻撃をかわしながら、馬で追走するアーティストデモ。森の外では△ボタン連打でミサイルを、森の中では△ボタン連打と方向キーで倒れてくる木をかわす。森を抜けたあとの△ボタン連打が5回続くパートでは、連打しすぎるとミサイルに当たることがある。1～3回目は連打のスピードを調節し、ミサイルとミサイルの隙間に入ろう。4回目はミサイルが後方に集中し、5回目はピースウォーカーに追いすがる必要があるため、全力で連打するのだ。連射による位置取りの調整が重要になる。

最終パートの1～3回目は前方に出ておき、連打を緩めながら調整するといい。

入力に失敗すると評価は下がるものの、やり直しになることはない。

クリア方法

△連打→△連打→△連打→(森に入る)→△連打+→△連打+→△連打+→△連打+→△連打+→△連打+→(森を抜ける)→△連打→△連打→△連打→△連打→△連打の順に入力する

RANK S　1Fで短期決戦を挑もう

ピースウォーカー戦でランクSを獲得するなら、ほかのAI兵器と同様、高ランクのミサイルを用意しておくことが重要。強力なミサイルによる攻撃でAIポッドを攻めていこう。基本は【PHASE 3】で紹介した戦法を軸に、ピースウォーカーの左側面から、Sマインや火炎放射のスキを狙ってAIポッドを攻撃していく。

レーションを装備しておけば即死こそ免れるが、Sマインの直撃を受けると転倒してしまうため危険。このSマインはピースウォーカーの真下に潜り込むようにローリングすることで、回避可能だ。火炎放射も食らいすぎると気絶してしまうため、気力が減ったらマテ茶などで回復していこう。

火炎放射は後退して射程外に逃げるといい。スキが大きいので、素早く攻撃できるミサイルならAIポッドに2発撃ち込める。

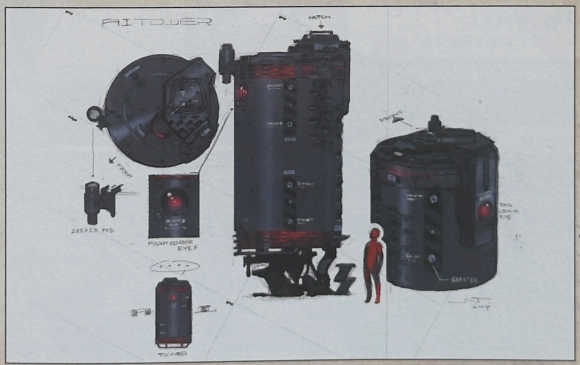
アーティストデモは1回のミスで評価が1ポイント下がる。クリア時間が10分未満なら、2回までミスしても総合でランクSを獲得できるのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	1950	10:00~17:59	1000	18:00~21:59	600	22:00以上	−500
アーティストデモ	10	100	8~9	50	7以下	0	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

AI POD DESIGN WORKS

ピースウォーカーをはじめとするAI兵器の機体制御を司るAIポッド。そのデザイン画を公開しよう。非常に細部に渡るまでディテールが緻密に描かれており、デザイナー陣のこだわりがよく伝わってくる。



第四章 幻想の平和

一度は敵の虜囚となり、
度重なる尋問を受けたスネーク。

なんとか脱出に成功したものの、
AIポッドの破壊には失敗。
ピースウォーカーは起動してしまった。

アンダルシアンの背にまたがり、
必死にピースウォーカーを追うスネーク。
だが、老馬の命をかけた追走もむなしく
ピースウォーカーは国境を越えてしまう。

移動ルートの先にあるのはコスタリカの隣国、
ニカラグアにある米軍ミサイル基地。
同基地において、核ミサイル発射に向けた
最終調整を行なうつもりのようだ。

コールドマンは、核発射のスケジュールを
SALT Ⅱの交渉日程に合わせている。

タイムリミットが迫るなか、スネークは
米軍ミサイル基地へと潜入を果たす。
ピースウォーカーを止め、
コールドマンの凶行を阻止するために。

Key Word

SALT Ⅱ

第二次戦略兵器制限交渉の略称。1972年に米ソが調印したSALT Ⅰでは核兵器保有数を定めたが、SALT Ⅱでは核の運搬手段であるICBM、SLBM、戦略爆撃機の保有数にも踏み込んだシビアな交渉が行なわれていた。

コールドマンの目的

ピースウォーカーの核発射によってSALT Ⅱの交渉を決裂させ、冷戦構造を米優位をもって維持する。そして自身の理論を証明し、CIAの中央へ返り咲くことのようだ。

スネークイーター作戦

1964年8月にスネークが従事した極秘作戦。その目的は科学者ソコロフの奪還と、核搭載戦車シャゴホッドの破壊、そしてソ連に亡命したザ・ボスの抹殺。コールドマンは同作戦の立案者だったと目称している。

デタント

デタントとは、戦争勃発の危機にある二国間の緊張緩和を表す政治用語。本作でいうところのデタントは、1970年代の米ソ・デタントを指す。

第四章 ミッションフローチャート

M023 米軍ミサイル基地潜入 ▶P.212

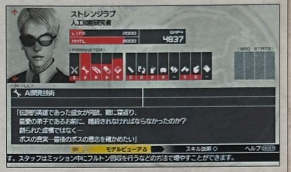
M024 管制塔へ ▶P.216

M025 対ピースウォーカー戦・2 ▶P.223

M026 対ピースウォーカー戦・3 ▶P.228

ストレンジラブ、バス、ザドルノフ加入

ストレンジラブが加入したら、メタルギアZEKEの開発条件を満たすために、ぜひ研究開発班に配属しよう。バスは、家庭料理というスキルを持つため糧食班向き。スキルの効果で各スタッフの士気が高まるので。一方、ザドルノフは独房入りするため班への配属はできない。



エンディングへ

戦いはまだ終わらない

M026 終了後、スタッフロールが流れ、あたかもストーリーはエンディングを迎えたかのように見える。だが、実はスネークの戦いはまだ終わっていない。これ以降、真のエンディングに向けた最後の戦い、第五章が始まるのだ。

なお、このあとミッションを1つクリアすると、「METAL GEAR」で「VOCALOID」と「AI CUSTOM」が利用可能になる。メタルギアZEKEの完成に向けて、対AI兵器戦を繰り返してジャンクパーツやAI記憶版を集めていこう。

E014 フルトン回収 ▶P.289

E022 敵兵殲滅 ▶P.303

E067 バスとデート ▶P.369

CO-OPS通信がカギを握る

M026 クリアと同時に、3つのEXTRA OPSに挑戦可能となる。このうちのひとつであるE067は、そのタイトルどおりバスとのデートだ。CO-OPS通信を利用して語りかけることで、バスからさまざまな反応を引き出そう。

E103 対装甲車戦:LAV-typeG ▶P.405

大型兵器を手に入れる

第五章に入ると、対大型兵器戦のEXTRA OPSが増えてくる。部隊長を倒してミッションをクリアすれば、大型兵器が手に入るので、積極的に挑戦しよう。そうすることで戦力が増し、OUTER OPSの攻略も楽になる。

E032 機密書類回収 ▶P.316

第五章 天国の外側 ▶P.230

M023 米軍ミサイル基地潜入

最大人数	2人
難易度	☠ ☠ ☠

出現条件：M022をクリア

スネークはピースウォーカーの動きを止めたかと思われたが、それは外装に傷をつけたに過ぎなかった。MSFに向け核ミサイルを発射すべく、再起動したピースウォーカー。

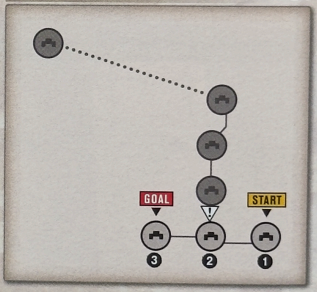
コールマンらの戦闘ヘリに導かれ、ニカラグアの米軍基地へ向かったピースウォーカーを追い、スネークは敵地への潜入を試みる。

みんなあんたを信じている

OPS DATA ソ連兵が厳重に守りを固める防衛ライン

第四章は、ソ連兵に占拠されたニカラグア・米軍ミサイル基地が舞台。キッドナッパーが巡回しているほか、警戒フェイズになると増援が多数送り込まれてくる。このミッションはエリアこそ少ないが、難易度がかなり高いので心してかかろう。なお、ミッション冒頭でアンダルシアン、もしくはザ・ボスに向けて銃の引き金を引くアーティストデモがあるが、どちらを選んでも展開や評価ポイントに影響はない。

全体マップ　ニカラグア・米軍ミサイル基地



ミッションデータ

敵	キッドナッパー×3／ソ連兵×10
捕虜	男捕虜：諜報員（B）／女捕虜：産業スパイ（C）／男捕虜：諜報員（B）／女捕虜：研究員（C）
備考	—
報酬	—

ENTRY GATE キッドナッパーへの対策が不可欠だ

各エリアで巡回しているキッドナッパーへの対策として、FIM-43とチャフグレネードを携行したい。また、ソ連兵に発見されるとすぐに増援が来るので展開が苦しくなる。敵兵を見逃さないように、サラウンドインジケーターなども携行しておくといい。そのほか、戦闘に備え回復アイテムは多めに携行しよう。

ソ連兵に対しては、ホールドアップと睡眠が狙える麻酔銃で対処しよう。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	ミサイル	FIM-43
	投擲武器	チャフグレネード
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	装備品	フルトン回収システム
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶ 通用口

敵兵：4人　捕虜：1人

ソ連兵とキッドナッパーに注意して西へ

1FとB1Fを通って西側の出口をめざす。1Fのソ連兵は一度のCQCで気絶させられないと、危険フェイズへ突入する危険性が高い。CQCぴたーんが狙えないときは、ホールドアップさせるか、スタンロッドを活用するなどして確実に無力化しよう。

B1Fではキッドナッパーを素通りするのが難しいため、下記の方法で対処するといい。ただ、どちらにせよ警戒フェイズになるのは避けられないので、物陰に隠れて潜入フェイズに戻してから行動してほしい。

キッドナッパーへの主な対処法

殺傷武器で撃破する

マシンガンやミサイルで攻撃して撃破。爆発音で警戒フェイズになってしまう。

チャフグレネードで動きを止める

一定時間索敵行動を止められる。効果が切れると警戒フェイズになってしまう。

【POINT A】壁伝いに移動してハシゴへ

東側から回り込んで1Fの北側にいる敵兵を無力化し、2Fの敵兵の死角を通過する。B1Fを西に進んでからAで待機し、1Fの西側にいる敵兵の動向をうかがおう。この敵兵が南を向いて巡回しはじめたら、壁に沿ってハシゴまで進み、登った先にあるコンテナの陰でしゃがんで身を隠すのだ。

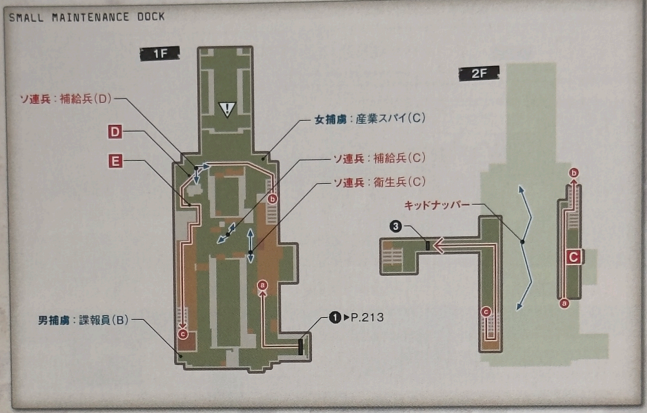
キッドナッパーが近寄ってきたらチャフグレネードを使うか、ミサイルで破壊しよう。

【POINT B】ホールドアップを活用する

エリアの西側には2人の敵兵がいる。ハシゴの近くにいる敵兵には、コンテナに身を隠して背後から接近して無力化しよう。ただし、出口の手前に別の敵兵がいるため、立ち上がるのは危険。しゃがんだまま近づいていき、ホールドアップさせるのが安全だ。1人目の敵兵の無力化に成功したら、Bのコンテナに隠れつつ様子を見て、敵兵が東を向いたスキにエリア❷(P.214)まで通り抜けよう。

❷ メンテナンスドック（小）

敵兵：3人　捕虜：2人



エリアを迂回して出口へ向かう

2F西側にあるエリア❸の出口へ向かうのがここでの目的。エリアの中央には敵兵が複数警戒しており、やっかいなキッドナッパーもいる。彼らに見つからないようにまずは北へ進み、大きく迂回しつつ2Fの西側をめざそう。なお、ここには捕虜が2人いるので、推奨ルートを進みながら回収しておくといい。

【POINT C】キッドナッパーを破壊する

このエリアに移動してきたら、すぐにFIM-43でキッドナッパーを撃破する。警戒フェイズになるので、ハシゴを登ってCのくぼみに逃げよう。ここで潜入フェイズに戻るのを待てばいい。なお、キッドナッパーを破壊しない場合は、2F左手の壁に隠れるようにしゃがみ移動してエリア❸に向かおう。このとき、キッドナッパーのレーザーポインタに近づかないように注意。

レーザーポインタに近づきすぎると発見される。レーザーポインタの方向は一定間隔で変わるのでよく見ておこう。

【POINT D】1Fへ移動して敵兵を無力化

Cの先にある階段を降りて西側へ進む際、敵兵1人がジャマになる。背を向けて南に歩きだしたらDまで進み、ホールドアップさせるか、CQCびたーんでコンテナなどにぶつけて気絶させよう。

遠距離から麻酔銃で眠らせてもいい。その際には身体に数発当てるのが確実だ。

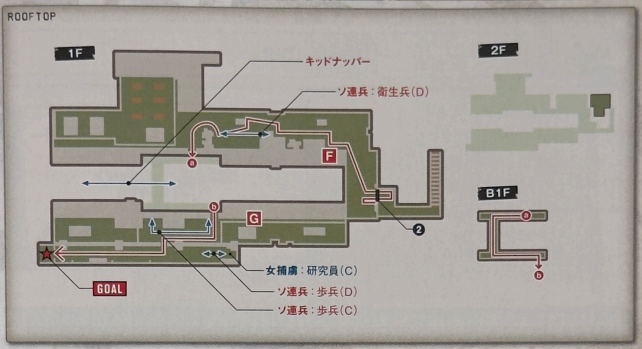
【POINT E】スモークグレネードで突破する

Dにいる敵兵を無力化させてしまえば、あとは出口へ向かうだけ。だが移動する際に、エリア中央にいる敵兵に見つかる危険がある。安全を第一に考えるならEからスモークグレネードを投げつけて、敵兵の視界を遮っておくといい。

捕虜がいる南西の場所は、危険フェイズ時に身を隠す場所としても使える。

❸屋上

敵兵:3人　捕虜:1人



通信塔への潜入を阻む最後の難関

B1Fを経由して、西側の目的地へ向かう。敵兵はいずれも通行の要所となる地点を巡回しており、全員を無力化させて進む必要がある。南側のハシゴを登った先は、遮蔽物の少ない難関ポイント。ここをいかに突破するかがカギだ。

【POINT F】キッドナッパーを撃破し西へ

まずはキッドナッパーをFIM-43で撃破する。そして警戒フェイズになったら一度エリア❷へ戻り、エリア❸への出口の前で潜入フェイズに戻るのを待とう。ただし、のんびりしていると帰還する増援と鉢合わせしてしまうため、すぐにエリア❸に引き返してほしい。その後、Fに潜んで北側にいる敵兵を無力化すれば、安全にB1Fに降りられるのだ。

【POINT G】通路の敵兵をおびき寄せる

B1Fから1Fへ上がるGのハシゴ。ここを登ると、南側の通路を巡回している敵兵に見つかりやすい。ハシゴに捕まった状態で待機し、敵兵が近寄ってきたところでハシゴからCQCを使って階下へ落としてしまおう。このあと、不審に思った別の敵兵が近づいてくるので、再びハシゴからCQCを決めればいい。こうして安全を確保してから目的地をめざそう。

ハシゴの周辺は敵兵の巡回ルートになっている。近づいてくるのをじっと待とう。

RANK S　3つの投擲武器を有効活用する

クリア時間が厳しいので、警戒フェイズになっても隠れずに進もう。エリア❶(P.213)では増援が来ないよう、キッドナッパーを撃破せずチャフグレネードでやり過ごす。エリア❷は2Fに上がるハシゴ付近からエリア中央に向けてスモークグレネードを投擲し、そのスキに移動。エリア❸ではキッドナッパー撃破後に北側の敵兵をキルせずに無力化しよう。南側にいる敵兵2人と増援はスタングレネードで無力化だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~05:59	650	06:00~11:59	300	12:00~17:59	200	18:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M024 管制塔へ

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M023をクリア

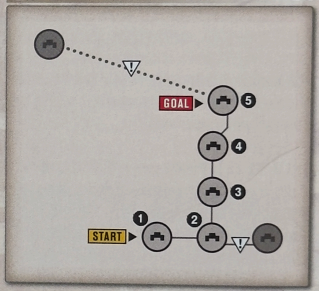
米軍基地の通信塔で、スネークは安否が不明だったパスとの交信に成功する。

しかし、核発射の準備はすでに整っており、最終データ入力を残すのみだという。核発射へのカウントダウンを止めるため、スネークは管制塔へ。スネークが築いた「天国の外側」は、このまま無慈悲に破壊されてしまうのか？

OPS DATA 襲いかかるソ連兵を全力で排除せよ

米軍ミサイル基地の北側にある管制塔へ向かうことになる。管制塔に行くには、前のミッションでたどった道を引き返し、メンテナンスドック（小）から北へ進めばいい。しかし、基地内は厳戒体制が敷かれており、常に発見された状態となっている。目的地までの道のりは長く、戦闘は避けられないのだ。しかも、最後のエリア❺（P.221）では戦闘ヘリとの戦いが待っている。それまで回復アイテムは温存しておきたい。

全体マップ　ニカラグア・米軍ミサイル基地



ミッションデータ

敵	キッドナッパー×6／ソ連兵×15／ソ連コマンド兵×14（排除した敵兵と同じ種類の敵兵×7が増援で出現）
捕虜	女捕虜：医官（B）／男捕虜：技官（B）
備考	WALKMAN®使用不可
報酬	—

ENTRY GATE 戦闘能力を重視して装備を選ぶ

ユニフォームは防御力が高くメイン武器を3つまで持てるバトルドレスを選択。キッドナッパーや戦闘ヘリに対して有効なミサイルを2種類携行しよう。ミサイルは敵を狙いやすいFIM-43とカールグスタフM2が最適。3つ目の武器は、敵兵への攻撃に便利なアサルトライフルのM16A1を選ぶといい。

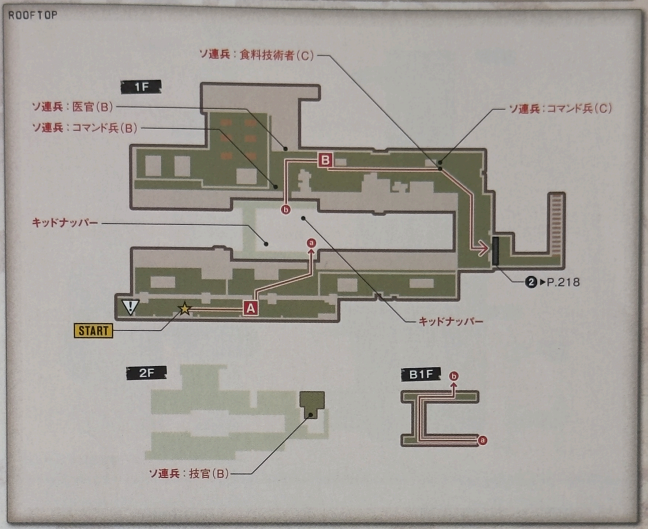
支援補給マーカーは、屋根のある場所からでも使用できる投擲型がオススメだ。

推奨セッティング

U	バトルドレス	
W	ミサイル	FIM-43
	ミサイル	カールグスタフM2
	アサルトライフル	M16A1
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶
	装備品	フルトン回収システム
	—	—

❶屋上

敵兵:5人　捕虜:0人



ミサイルを使って敵をせん滅する

このエリアには2機のキッドナッパーと5人の敵兵がいるため、うかつに進むと猛攻にさらされてしまう。遠距離にいる敵にはミサイルを惜しまず使い、すべてを倒しながら進むのが確実だ。

【POINT A】対岸の兵士を優先的に倒す

行動開始後、Aまで移動して斜め前方に見えるキッドナッパーをM16A1で撃破しよう。その後、FIM-43に持ち替えて北側にいるRK47を持った敵兵と、2Fにいるスナイパーライフルを持つ敵兵を仕留める。ロックオンは屋内で済ませ、半身を乗り出して撃てば安全に倒せるはずだ。最後に屋外へ出て、残る敵兵と階下のキッドナッパーを片付けければいい。

1F東にいる2人の敵兵以外を倒したら、ハシゴを降りて北へ進もう。

【POINT B】東の敵兵をまとめて排除

1F北側へ移動後、Bのダクトの陰に隠れて東の敵兵をFIM-43で狙い撃とう。2人が近寄ってくるタイミングを狙えば、まとめてキルできる。フルトン回収するなら、M16A1で倒れるまで身体を撃ち、瀕死状態のうちに素早く近寄ってフルトン回収するといい。彼らを片付けたらエリア❷(P.218)へ向かうのだ。

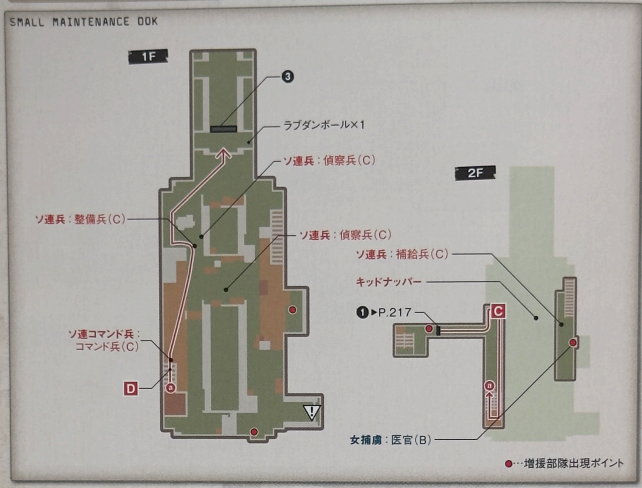
エリア❷へ進む前に、支援補給を受けて弾薬を補充しておくといい。

瀕死の敵は、時間の経過とともに衰弱していく。急いでフルトン回収するのだ。

M024 管制塔へ

❷ メンテナンスドック（小）

敵兵：5人（2人）　捕虜：1人



エリア開始地点に長居は禁物

このエリアに進んできた直後から、キッドナッパーと2Fの東にいる敵兵からの攻撃にさらされ、さらに増援が進入してくる。排除した敵兵と同じ種類の敵兵が、増援出現ポイントのいずれかから出現するので、囲まれないように注意しつつ進もう。

【POINT C】対岸の敵兵を真っ先に倒す

このエリアの開始地点でもたもたしていると、対岸の2F東にいる敵兵がグレネードを投げ込んでくる。まずはCまで移動して、スコープのあるカールグスタフM2で敵兵を狙い撃ちしよう。そのあとはM16A1に持ち替え、キッドナッパーと迫ってくる敵増援を排除する。ただし、Cに長時間とどまると1Fにいる敵兵がスタングレネードを投げてくるので危険。2Fの敵を倒したら、速やかに1Fへ向かうように。

2F東の敵兵は壁に隠れている。スコープをのぞいて、しっかり狙いをつけよう。

【POINT D】階段を降りて敵兵をせん滅

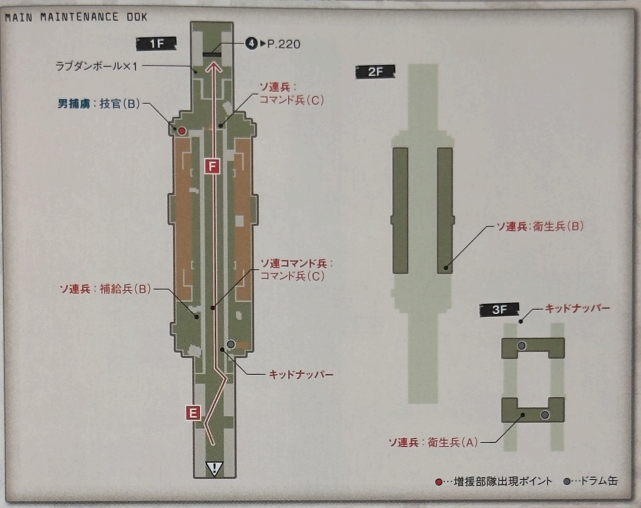
1Fに向かう途中、階段の踊り場でカールグスタフM2に持ち替えよう。Dまで移動したら、視界に入った1Fの敵兵を即座に攻撃。このとき2F東に敵兵が移動している場合は、踊り場に戻ってカールグスタフM2で倒しておくといい。あとは北側の出口へ向かうだけだが、残存する敵兵がいればM16A1で倒しておく。そうして安全を確保したら、支援補給マーカー（投擲型）で弾薬や回復アイテムを補給するのだ。

2F東に移動した敵兵を放っておくと危ない。早めに片付けてしまおう。

捕虜の回収は、エリア内にいる敵兵をすべて排除してから行なった方が安全だ。

❸ メンテナンスドック（大）

敵兵：5人（5人）　捕虜：1人



爆発を利用して遮蔽物を作る

遠距離からの敵兵の攻撃をしのぎながら、前方の出口へと進む。ここで、キッドナッパーやドラム缶を攻撃して爆発させると1F東のタンクや3Fの橋を落とすことができ、遮蔽物として利用できるようになる。

出口までは一直線。タンクや橋を落として、身を隠す場所を作りだそう。

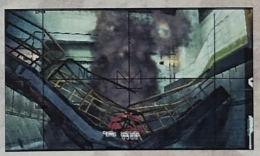
【POINT E】くぼみからミサイルで攻撃する

エリアの開始地点付近で立ち止まっていると、キッドナッパーや敵兵の攻撃の的にされる。通路の左右にあるくぼみを利用して、身を隠しつつ戦っていこう。

Eのくぼみで敵の攻撃を防ぎながら、視界に入る敵をミサイルで攻撃するといい。その途中、前方から敵兵が突撃してくるが、キルやフルトン回収すると別の敵兵が増援として出現する。ここはCQCぴたーんなどで気絶させたまま放っておくのが得策だ。

【POINT F】ミサイル兵にはFIM-43が有効

出口の手前にいる敵兵はミサイルを装備している。橋を落としてしまえば敵のミサイルは防げるが、うかつに接近するのは危険。この敵兵に対しては、Fの位置からFIM-43でロックオンし、砲身を上に向けて発射するといい。ミサイルが山なりの弾道を描いて、落ちた橋の向こうにいる敵兵を倒せるのだ。これで出口への安全を確保できる。

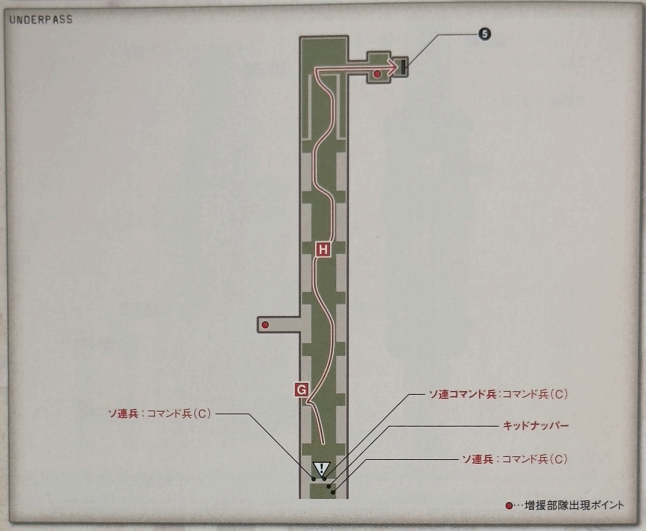


橋の向こうの敵兵を攻撃。砲身を上げすぎると口ックが外れるので要注意。

出口の周辺では、エリア❷と同様に、排除した敵兵と同じ種類の増援が現れる。

❹ 地下通路

敵兵:3人(2人)　捕虜:0人



ダメージを受けないことを第一に

一本道の地下通路。背後から敵兵が追撃してくるなか、前方にある出口をめざすことになる。一番奥にあるシャッターは徐々に降りていくが、完全に閉まった場合でも持ち上げられる。無理に先を急ぐより、後方を警戒してダメージを受けないことが第一だ。

【POINT G】スモークグレネードを活用

行動開始後、まずはGのくぼみに逃げ込んで、キッドナッパーをM16A1で撃破。そのあとは、後方にいる敵兵に向けてスモークグレネードを投げる。そうして、敵兵がこちらを見失ったスキに前進するのだ。しばらくすると視界を取り戻した敵兵が再び攻撃しはじめるので、攻撃をかわすため蛇行しながら進もう。

完全に敵兵の視界を奪うのであれば、スモークグレネードを2個投げるといい。

【POINT H】増援の出現位置は変化する

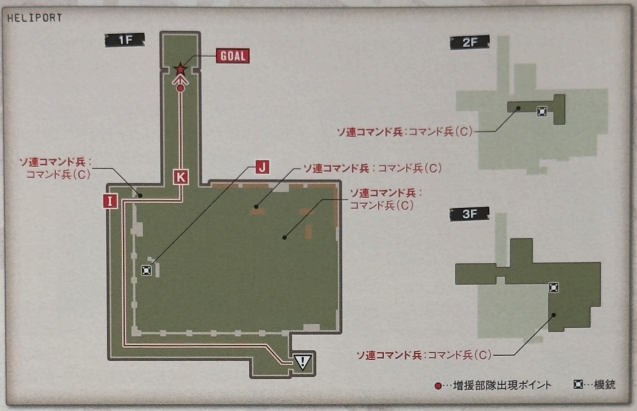
シャッターがほとんど降りていない状態でHへ到達すれば北から、半分以上降りていれば中央西から増援が出現。北に出現した場合は、ミサイルでキルするかスモークグレネードで視界を奪い、出口へ進もう。なお、シャッターが閉じた場合は、アクションボタンの連打で持ち上げられる。

増援の1人はミサイルを持っている。危険なのですぐに無力化しよう。

シャッターを持ち上げる場合は、後方の敵兵をあらかじめ排除しておこう。

❺ ヘリポート

敵兵:5人(4人)　捕虜:0人



戦闘ヘリを含む敵すべてを排除する

ヘリポートに待ち受ける敵兵と、エリア外から飛来する戦闘ヘリを排除することが目的となる。5人の敵兵と戦闘ヘリをすべて倒すと、4人の増援が出現。これを排除して、目的地へ進めばクリアだ。

【POINT I】まずは敵兵の排除を優先する

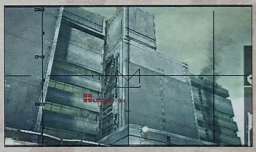
まずは通路を走り、Iまで移動。Iの位置にいれば戦闘ヘリからの攻撃が当たりにくく、集中して敵兵と戦える。壁を盾にしつつ、進入してくる敵兵をM16A1で次々と倒していこう。

敵兵に近寄られたらいったん間合いをとるか、スタンロッドに持ち替えてCQCを狙うといい。ヘリポートにいる敵兵は、FIM-43で倒すのが手っ取り早い。壁越しに敵兵をロックオンして、撃つときだけ身を乗り出せば、無用なダメージを受けなくて済むはずだ。

弾薬が足りなくなったときは、支援補給マーカー(投擲型)を屋外に向けて投げて支援要請をする。スキを見て取りにいこう。

【POINT J】機銃を利用するのも有効

敵兵をせん滅したら、ヘリポートに出て戦闘ヘリにミサイルを撃ち込もう。戦闘ヘリが東にいる場合、Jの機銃で攻撃するといい。ただし、機銃は戦闘ヘリに狙いをつけるまでの間、無防備になる。事前にレーションなどの回復アイテムを装備しておきたい。



戦闘ヘリの姿が見えないときは、ロックオン可能なミサイルで索敵だ。

【POINT K】最後の増援部隊を排除する

戦闘ヘリを撃墜すると、Kのゲートが開いて増援部隊が出現。ミサイルでまとめて倒すか、スモークグレネードを投擲してからの連続CQCで無力化しよう。増援を排除すると目的地へ進めるようになる。

増援は4人で、そのうち1人がミサイルを持っている。先手必勝で倒そう。

RANK S ヘリポートまで強行突破で進め

クリア時間がシビアなので、多少のダメージを覚悟して攻略する必要がある。防御力の高いバトルドレスを装着し、武器には高ランクのミサイルとM1C、モシンナガンに加えて、スモークグレネードとチャフグレネードを用意するといい。また、ライフを回復するためのアイテムは最大数携行しよう。

❶屋上

キッドナッパーを無視すると、ハシゴを登るときにワイヤーによって捕らえられてしまい大幅なタイムロスになる。そこで、B1Fに降りてからチャフグレネードを投げ、そのスキに北側のハシゴを登ろう。

なお、ほかの敵兵はすべて無視して進み、エリア❷(P.218)をめざすといい。その際には、遮蔽物を利用して、できるだけダメージを抑えるのだ。

チャフグレネードはここでしか使わない。惜しみなく2発投げて時間を稼ごう。

❷メンテナンスドック(小)

1Fから来る敵兵はショットガンを持っており、近くで攻撃されるとダウンさせられてしまう。タイムロスになるので、通路を出たらすぐに右折して階段の踊り場まで移動し、手すりを乗り越えて1Fの南西にあるくぼみへ降りよう。そこからスモークグレネードを北の敵兵に向かって投げ、視界を奪ったスキに北へ進みエリア❸(P.219)へ進む。このとき、左手の壁に沿って進めばダメージを受けにくい。

手すりから降りれば、ショットガンを持つ敵兵が来る前に1Fに降りられる。

❸メンテナンスドック(大)

EからM1Cでキッドナッパーを2機撃破して、右のタンクと北の橋を落とそう。もう1本の橋はドラム缶を撃って崩落させればいい。このとき橋の上にいる敵兵をドラム缶の爆発などでキルしても、総キル行為数には数えられない。ミサイルを持つ敵兵には、スモークグレネードを投げつけて通り抜けよう。

進行方向から突撃してくる敵兵は、CQCぴたーんかモシンナガンで無力化だ。

❹地下通路

まずはM1Cかミサイルでキッドナッパーを撃破。その後、後方にスモークグレネードを投げてから出口をめざそう。シャッターへの到着が早すぎると増援が北側に出現するので、CQCで気絶させよう。

❺ヘリポート

戦闘ヘリの攻撃を防げる1を拠点に、敵兵をモシンナガンで眠らせていく。近づいてくる2人の敵兵は、早めに狙撃するか進入してきたところをCQCで無力化しよう。ミサイルを持つ敵兵と3Fの機銃そばにいる敵兵から攻撃されるとダウンするため、こちらもモシンナガンで無力化しておく。戦闘ヘリの倒し方は評価に影響しないため、ミサイルで撃破だ。最後の増援はスモークグレネードからのCQCを狙うといい。なお、フルトン回収システムがあれば、増援を回収することで若干の時間短縮になる。

3Fの機銃そばにいる敵兵は、左腕のみを視界に捉えれば一方的に攻撃が可能。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	650	10:010~14:59	300	15:00~19:59	200	20:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	700	001~003	550	004~006	450	007以上	400
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M025 対ピースウォーカー戦・2

最大人数	4人
難易度	☆☆☆☆

出現条件：M024をクリア

核ミサイルが発射される寸前に、MSFの援軍が到着。形勢は一挙に逆転し、スネークたちは米軍ミサイル基地の占拠に成功する。

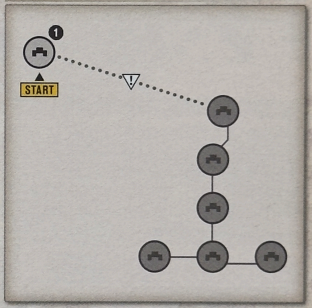
ガルベス教授ことザドルノフの野望は潰えたかと思われたが、瀕死状態のコールドマンの悪あがきによってピースウォーカーが起動。スネークは決着をつけるべく銃を手に取る。

OPS DATA 核発射態勢に入ったピースウォーカーを止めろ

M022（P.205）に続いて、ピースウォーカーとの二度目の戦い。ここでの目的は、核の発射態勢に入ったピースウォーカーを破壊することだ。

ピースウォーカーは耐久力が特定の値のときに核発射シーケンスを開始。カウントダウンを始め、そのカウントが0になると核ミサイルが発射されてしまい、ミッションは失敗となる。カウントダウン中に一定のダメージを与えると発射を中断させることが可能なので、急いで攻撃を加えよう。なお、核発射シーケンスは計6回ある。気を緩めずに最後まで戦い抜け。

全体マップ　ニカラグア・米軍ミサイル基地



ミッションデータ

敵	ピースウォーカー
捕虜	—
備考	—
報酬	—

ENTRY GATE ミサイル以外の武器も用意する

AIポッドに大ダメージを与えられるミサイルは必須の武器といえる。ただし、電磁パルスを照射中（ジャミング中）はミサイルが当たらなくなる。このときにダメージを与えられるように、マシンガンのM60やPKMもあわせて選択しておこう。

ミサイルは、AIポッドを確実に狙えるものと、リロードの速いLAWがいい。

推奨セッティング

U	バトルドレス	
W	ミサイル	LAW
W	ミサイル	FIM-43
W	マシンガン	M60
W	投擲武器	チャフグレネード
W	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
W	—	—
W	—	—
I	回復アイテム	レーション
I	回復アイテム	ポンカレー
I	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
I	回復アイテム	マウンテンデュー
I	回復アイテム	マテ茶

M024 管制塔へ／M025 対ピースウォーカー戦・2

AI搭載自動報復歩行戦機

ピースウォーカー

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	550000	−
❶ AIポッド	275000	◎
❷ 前右脚部	67000	○ ※1
❸ 前左脚部	67000	○ ※1
❹ 後右脚部	67000	○ ※1
❺ 後左脚部	67000	○ ※1
❻ ヘッドパーツ	70000	△
❼ ウェポンコンテナ	50000	△
❽ 前火炎放射口	50000	△
❾ 後火炎放射口	50000	△
❿ ボディ	40000	×
⓫ ミサイルポッド	40000	×

CO-OPS時の耐久力倍率		
	2人	×1.25
	3人	×1.50
	4人	×1.75

※1……装甲のない関節部のみ脆弱性「○」。装甲部分の脆弱性は「×」。

残り耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数
80%以上	8
79%~60%	7
59%~40%	6
39%~20%	5
19%~1%	4
1%未満	0

ピースウォーカーの攻撃

プレス

ライフダメージ	7800
気力ダメージ	0

歩行中に立ち上がり、前右脚部を振り下ろす攻撃。アクションボタンを連打すれば押し返せる。

パンチ

ライフダメージ	6500
気力ダメージ	0

前左脚部を振り下ろすパンチ攻撃。倉庫間から飛び出したあとに繰り出すので、間合いをとってかわそう。

胴体接触（着地）

ライフダメージ	3000
気力ダメージ	0

「跳躍体勢」のボイス後に、ジャンプを行なう。ピースウォーカーに接触すると、ダメージを受けてしまう。

脚部接触

ライフダメージ	2000
気力ダメージ	0

移動中のピースウォーカーの脚部に触れるとダメージを受ける。出来る限り近寄らないことが重要だ。

ロングダッシュ

ライフダメージ	6800
気力ダメージ	0

「脚部駆動モーター チャージ」のボイス後、滑走路を駆け抜ける。倉庫と倉庫の間に入ってやり過ごすのだ。

ショートダッシュ

ライフダメージ	3000
気力ダメージ	0

「脚部駆動モーター チャージ」のボイスを合図に突進してくる。倉庫間のくぼみに入れば回避可能だ。

ドリルミサイル

ライフダメージ	2400
気力ダメージ	0

「ドリルミサイル発射」のボイス後、地中にミサイルを2発撃ち込み、しばらくあとスネークの足もとに出現。

水辺パンチ

ライフダメージ	1800
気力ダメージ	0

海上から上半身を乗り出し、前右脚部でパンチを放つ。前右脚部に近寄らなければ繰り出してこない。

ロケットランチャー

ライフダメージ	1000
気力ダメージ	0

「ロケットランチャー発射」のボイス後に、スネークの頭上にタグを付けてミサイルを連射する。

火炎放射

ライフダメージ	180
気力ダメージ	180

「火炎放射開始」のボイスを合図に、スネークめがけて火炎を放射する。射程外まで後退しよう。

パンチ（風圧）

ライフダメージ	0
気力ダメージ	2500

倉庫間から飛び出してパンチを放った際、近くにいると風圧で気力ダメージを受ける。間合いをとっておこう。

水辺パンチ（風圧）

ライフダメージ	0
気力ダメージ	2000

水辺から繰り出したパンチによって発生する突風。近くにいるとスネークが気力ダメージを受ける。

ジャンプ着地（風圧）

ライフダメージ	0
気力ダメージ	1000

「跳躍体勢」のボイスからジャンプし、着地時に発生する突風。近くにいると気力ダメージを受ける。

Sマイン

ライフダメージ	800
気力ダメージ	0

「Sマイン発射」のボイスとともにクラスター爆弾を上方に発射。空中で爆発したのち着弾する。

毒ビーム

ライフダメージ	※2
気力ダメージ	0

「動くな！」のボイス後、スネークを捕縛するビームを放つ。アナログパッドを動かすことでぶりほどける。

プレス（風圧）

ライフダメージ	0
気力ダメージ	2500

ピースウォーカーがプレスを行なった際に発生する突風。近くにいると気力ダメージを受ける。

威嚇

ライフダメージ	0
気力ダメージ	1000

気力ダメージを受ける咆哮。間合いをとるかホフクで回避可能だ。ウォークマン着用でも無効化できる。

ジャミング

ライフダメージ	0
気力ダメージ	0

「電磁パルス最大」のボイスとともにジャミングを発生。一定時間、ミサイルが跳ね返されてしまう。

※2……ビームに当たっている間1ずつダメージを受け続ける。

POINT Sマインってどんな兵器？

ピースウォーカーが使ってくる「Sマイン」。聞き慣れない武器だが、これは元々、第二次世界大戦中にナチス・ドイツが開発した対人用の地雷に由来する。正式な名称は「Schrapnellmine（シュラプネルミイネ）」といい、これを略して「Sマイン」と呼ぶ。地面に仕掛けられており、敵兵の接近を感知すると空中に飛び上がり、数百個の鉄球をばらまいて攻撃する跳躍地雷の一種なのだ。

ピースウォーカーに装備されたSマインも、空中で爆発し広範囲を攻撃する。

❶滑走路

敵兵:0人　捕虜:0人

核発射シーケンスを中断させよう

ピースウォーカー戦における最大のポイントは、核発射を阻止できるかどうかにある。下表のようにピースウォーカーの総耐久力が一定の割合まで減少すると、A～Dのいずれかに移動し、核発射シーケンスに移行。カウントダウンが開始されるので、これが0になる前に素早く脆弱なAIポッドなどを攻撃し、阻止に必要なダメージを与えよう。

核発射シーケンス中に攻撃するとロケットランチャーで反撃されるので、すぐに移動して回避してほしい。ちなみに、一度に大ダメージを与えると、その回の核発射シーケンスを行なわない場合もある。

核発射シーケンスのタイミングと阻止に必要なダメージ

回数	総耐久力の残量	阻止に必要なダメージ	制限時間
1回目	100%	55000	80秒
2回目	82%	22000	80秒
3回目	66%	27500	70秒
4回目	59%	33000	60秒
5回目	33%	33000	60秒
6回目	25%	38500	60秒

戦闘開始直後に1回目の核発射シーケンスを行なう。急いで南へ走り、AIポッドをしっかり正面に捉えて攻撃しよう。

【PHASE 1】ヘッドパーツの近くで戦え

攻撃の際には、もっとも効率よくダメージを与えられるAIポッドを狙いたい。そのためには、ヘッドパーツの近くで立ち回るといい。この位置取りで火炎放射や毒ビームを誘い、射程外に逃れてからミサイルを撃ち込んでいくのだ。

ドリルミサイルが発射された場合はしばらく攻撃を続行し、2発目のドリルミサイルが地中に撃ち込まれてから回避すればいい。プレスはピースウォーカーの左側にローリングすれば回避可能だ。ジャンプでフェンスの外のBとCに間合いを離されたら、ロングダッシュ、ロケットランチャーを警戒しよう。これらは倉庫間にあるくぼみに身を隠せば回避できる。

火炎放射と毒ビームの対処方法

攻撃の合図となるボイスを聞いたら、すぐに後退して間合いをとるのだ。

離れ過ぎると別の行動に切り替えるので、射程外ギリギリから攻撃するといい。

【PHASE 2】倉庫の東側にいるときの対処

ピースウォーカーは時折、倉庫を隔ててエリアの東側を移動する。このときは倉庫の間に立って倉庫間飛び出しを誘うといい。パンチの風圧を受けないように西側に回避してから、AIポッドを攻撃だ。なお、その際にロケットランチャーを撃ってくることもあるが、倉庫に身を隠せば巻き込まれる心配はない。

5回目の核発射シーケンスはDで行なう。脚の関節か頭部のAIポッドを狙おう。

【PHASE 3】ジャミング中にミサイルは禁物だ

一定以上のダメージを与えると、ジャミングを使いはじめ、ジャミング発動後はしばらくミサイルが通用しなくなってしまう。チャフグレネードを投げてジャミングを停止させるか、ミサイル以外の武器で攻撃しよう。また、6回目の核発射シーケンスが終わると、二足歩行でSマインと火炎放射を乱射するようになる。これは倉庫間のくぼみを利用してやり過ごそう。

二足歩行時は頭部のAIポッドが狙いにくい。背部のAIポッドを攻撃しよう。

【PHASE 4】プレスは支えられる

プレスをされたときにピースウォーカの正面にいるとアイコンが表示され、タイミングよくアクションボタンを押すことで、支えることができる。これによりダメージを受けることをさけられるのだが、アイコンの表示される範囲は狭く、タイミングも非常にシビアだ。基本的には移動やローリングで回避しよう。

支えることに成功したら、ひたすらアクションボタンを連打。そうすることで、支えていた脚部を押しのけることができる。

【PHASE 5】AI記憶板をすべて抜き取ろう

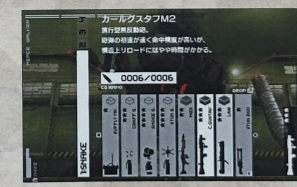
総耐久力を0にすると、AI記憶板を抜き取ることに。ほかのAI兵器は1分間自由に抜き取れるだけだが、この戦いでは4分20秒以内にすべてのAI記憶板を抜き取らないと、ミッション失敗になってしまう。

初期位置であるC7ブロックから、1列ずつ順番に抜いていくと効率的だ。

RANK S　強力なミサイルを用いてクリア時間を短縮

このミッションのクリアランクに関連する要素は、クリア時間のみ。したがって、13分未満でミッションをクリアすればランクSが獲得可能だ。

ピースウォーカーは総耐久力が高く、記憶板の抜き取りにも時間がかかるため、クリア時間を短縮するには威力の高いミサイルが必須。ユニフォームにはバトルドレスを選び、ランク3以上のミサイルを2種類と、ジャミング中に攻撃するためのスナイパーライフルかマシンガンを携行しよう。これらの武器で効率よくAIポッドにダメージを与えていくのだ。



ミサイル発射後に別のミサイルに持ち替えて攻撃する。リロードを待つことなく、短時間に2発当てていこう。

ランクデータ ※1

項目	S	A	B	C
クリア時間	00:00~12:59	13:00~21:59	22:00~24:59	25:00以上

※1……ランク判定はクリア時間のみで行なわれる。

M026 対ピースウォーカー戦・3

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

出現条件：M026をクリア

死闘の末に、ピースウォーカーの核ミサイル発射を阻止したスネーク。

だが、ピースウォーカーから発信された偽装データは依然としてNORADへ送信されていた。刻々と迫る全面核戦争の危機。物言わぬ鉄塊と化したピースウォーカーを前に、スネークはわずかな希望を託し引き金を引く……。

何としてでも止めるぞ！

OPS DATA 偽装データ送信を止めよ

偽装データの送信を止めるため、半壊状態のピースウォーカーを完全に破壊することが目的となる。ただし、ピースウォーカーが攻撃してくることはなく、一定時間が経過するとクリアになるため、ゲームオーバーになることはない。ミッションをクリアしたあとはエンディングとスタッフロールが流れ、ピースウォーカーを取り巻く物語はひとまず終幕となるのだ。

ミッションデータ

敵	ピースウォーカー
捕虜	—
備考	・パス・オルテガ・アンドラーデ入隊 ・ストレンジラブ入隊 ・ウラジミール・アレキサンドロヴィチ・ザドルノフ入隊
報酬	・タキシード（ユニフォーム）

ENTRY GATE 思う存分破壊せよ

どんな装備でもかまわないので、武器とアイテムは自由に選べばOKだ。ふだん使わない武器を持ち込み、ピースウォーカーを思う存分攻撃しよう。ちなみにミッションリザルトがないためクリアランクの評価はなく、武器経験値も入手できない。また、攻撃を当てずともミッションクリアになるため、あせらず思いのままに攻撃していけばいいのだ。

ピースウォーカーとの最後の戦い。この戦闘が終われば エンディングだ。

❶ 滑走路

敵兵：0人　捕虜：0人

ひたすら攻撃しよう

このミッションは、M025（P.223）でピースウォーカーとの戦いが終わった直後から始まる。一定時間が経過するとクリアだが、各部位に攻撃を加えるとピースウォーカーが少しずつ破損していく。いろいろな部位を攻撃してみよう。

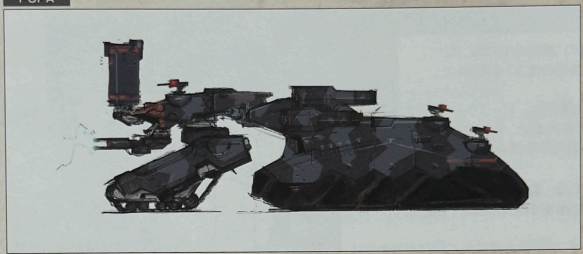
人間の脳が損傷した場合、時間と共に回復することがある。

AIポッドに宿ったザ・ボスの自我により、ピースウォーカーは自ら選べと沈んでいく。

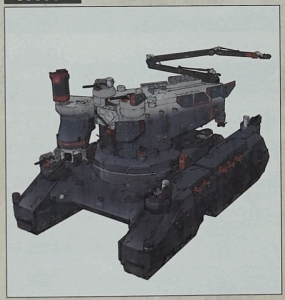
AI WEAPON DESIGN WORKS

物語の随所においてスネークの前に立ち塞がり、ただの強敵という以上の存在感を放つAI兵器たち。その機体デザインを描いた設定画を紹介しよう。細部まで描かれた機体デザインや緻密な武器の形状など、各機体に対する並々ならぬコダワリが感じられるだろう。

PUPA

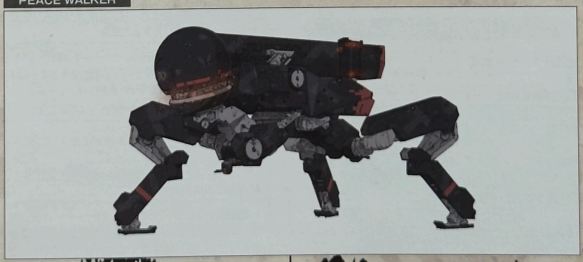


COCOON



CHRYSALIS

PEACE WALKER



第五章 天国の外側

ママルボッドの“機械の中の魂”は、ザ・ボスの“最期の遺志”を再現した。

銃を棄て平和を選ぶ。ピースウォーカーはママルボッドの遺志で、自ら海中に没し、全面核戦争勃発の危機は去った。

それは、裏切り者とされてきたザ・ボスの潔白が証明された瞬間でもあった。

だが、囚われのザドルノフはまだ諦めてはおらず、脱獄を狙っていた……。

第五章 ミッションフローチャート

- M027 ザドルノフ捜索 ▶P.232
  - E015 フルトン回収 ▶P.291
  - E008 ターゲット射撃 ▶P.282
    - E056 ワンショット ▶P.356
    - E090 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider ▶P.392
    - E076 対戦車戦：T-72U ▶P.378
      - E042 戦闘捕虜防衛 ▶P.330
- M028 ザドルノフ捜索2 ▶P.236
  - E019 ターゲット爆破 ▶P.299
  - E095 対戦車戦：KPz 70 ▶P.397
  - E039 拠点防衛 ▶P.327
  - E035 ホールドアップ ▶P.321
    - E106 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D ▶P.408
    - E112 対ビューバ弐型戦 ▶P.414

次のページへ

ミッションを2回クリアすると発生

M028 クリア後に E001 と E002 、つまり「射撃訓練・無限」というタイトルの付いたもの以外のミッションを2回クリアすると、M027 が発生。独房から脱走したザドルノフを捜すことになるのだ。

ミッションを3回クリアすると発生

M027 をクリアしたあとにミッションを3回クリアすると、M028 が発生。またもやザドルノフが脱走する。なお、前回同様、こちらも「射撃訓練・無限」はクリア回数としてカウントされないので注意してほしい。

AI兵器の改良型が登場

E112 ではビューバ弐型というビューバの改良型が登場。以前戦ったビューバよりも、耐久力が増え攻撃の威力も増している。現時点で開発が終了している武器のなかから、もっとも威力に優れる武器を携行して挑戦しよう。

M029 ザドルノフ捜索3 ▶P.238
- E016 フルトン回収 ▶P.292
- E033 クレイモア回収 ▶P.319
- E071 対装甲車戦：BTR-60 PB ▶P.373
- E021 輸送トラック爆破 ▶P.302
- E093 対戦車戦：T-72A ▶P.395
- E086 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D ▶P.388

ミッションを5回クリアすると発生

3回目となるザドルノフ捜索ミッション。M028クリア後に、「射撃訓練・無限」以外のミッションを5回クリアすれば発生する。なお、同一のミッションを複数回クリアした場合も、回数に数えられることを覚えておこう。

M030 ザドルノフ捜索4 ▶P.243
- E063 ブーヤン・ミッション ▶P.365
- E074 対装甲車戦：LAV-typeC ▶P.376
- E057 ババラッチ ▶P.357
- E059 心霊写真 ▶P.359
- E084 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A ▶P.386
- E040 拠点防衛 ▶P.328
- E082 対戦車戦：MBTk-70 ▶P.384
- E114 対クリサリス武型戦 ▶P.418

ミッションを4回クリアすると発生

もはや恒例行事となってきた感のある4回目のザドルノフ捜索ミッション。今回はM028クリア後に、「射撃訓練・無限」を除くミッションを4回クリアすればいい。捜索に役立つレーダーなどを携行して出撃しよう。

見にくい敵は音で探れ

カメラで全身を撮影することがクリア条件となる点では、E057「ババラッチ」と同じ。だが、こちらは被写体となる目標がぼやけているため見にくい。サラウンドインジケーターで場所を確認しながら被写体を探すのだ。

M031 ザドルノフ捜索5 ▶P.247
- E060 亡者の遺産 ▶P.360
- E078 対戦車戦：T-72A ▶P.380
- E036 ホールドアップ ▶P.323
- E108 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber ▶P.410
- E034 クレイモア回収 ▶P.320
- E099 対装甲車戦：BTR-60 PA ▶P.401
- E116 対コクーン武型戦 ▶P.422

ミッションを3回クリアすると発生

M030クリア後からミッションを3回クリアすれば発生する。例によって、またまたザドルノフが脱走するので、レーダーを携行して彼を捜しに行こう。いったいマザーベースのセキュリティーはどうなっているのだろうか？

M032 ザドルノフ捜索6 ▶P.252
- E017 フルトン回収 ▶P.295
- E101 対装甲車戦：BTR-60 PB ▶P.403
- E110 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider ▶P.412
- E043 重要物資防衛 ▶P.331
- E097 対戦車戦：MBTk-70 ▶P.399
- E118 対ピースウォーカー武型戦 ▶P.426

ミッションを2回クリアすると発生

もはやお約束となった脱走したザドルノフの捜索ミッション。出現条件は、E031クリア後に「射撃訓練・無限」以外のミッションを2回クリアすることだ。クリア条件も1〜5と同じなので、素早く見つけだそう。

M033 対メタルギアZEKE戦 ▶P.255

メタルギアZEKEの完成が前提条件

M033の出現条件は複数ある。まずメタルギアZEKEを完成させ、レールガンを装備させておく。その後、M032をクリアした状態で「射撃訓練・無限」以外のミッション を1回クリアすると、ザドルノフが脱走。あとは、メタルギアZEKEを「OUTER OPS」に出撃させていない状態で、E001「射撃訓練・無限」にスネークで出撃。階段を上った場所にいるザドルノフに近づくとM033が発生する。

真のエンディングへ

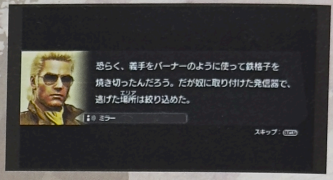
MO27 ザドルノフ捜索

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件	MO26クリア後に E001 と E002 以外のミッションを2回クリアする

ビースウォーカーとの最終決戦を前に、米軍ミサイル基地においてKGBの工作員、ヴラジーミル・ザドルノフはMSFによって捕らえられた。

その後、営倉に収監されていた彼が、突如として姿を消す。マザーベースを抜け出し、姿をくらませたザドルノフの足どりを追って、スネークは捜索を開始する。



OPS DATA マザーベースを脱走したザドルノフを追え

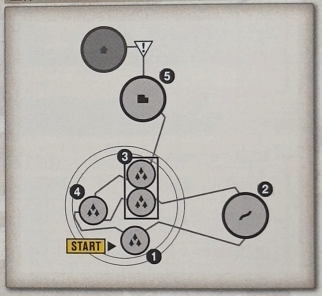
逃げ出したザドルノフの捜索にあたるミッション。ザドルノフはエリア❷か❺(P.235)の特定の場所のいずれかにいる。エリア❶から❺までを順番に進みつつ、出現候補地を捜索していこう。

ザドルノフを発見したらキル以外の方法で無力化し、フルトン回収すればいい。回収後は、その近くに出現する目的地へ進めばミッションクリアだ。なお、ザドルノフをキルするとミッション失敗となってしまう。

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.3)×14
捕虜	男捕虜:産業スパイ(B)／男捕虜:新鋭ボイスアクター(C)(P.565)
備考	—
報酬	・ソリトンレーダーの設計図 RANK.1

全体マップ　コスタリカ・リモン東



ENTRY GATE 潜入重視の装備で出向こう

ザドルノフは敵兵が警戒に当たる建物に潜んでいる。そのため、敵兵に見つかりにくいスニーキングスーツを着用していくのがオススメだ。武器としては、敵兵の無力化に便利なMk.22が最適。また、ザドルノフがいるかどうかを確認するのに役立つ、暗視ゴーグルやサラウンドインジケーターも携行しよう。

クリア後、敵兵の捜索を判別できるソリトンレーダーの設計図が入手可能だ。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—
	—	—
	—	—

❶エル・セナガル／ジャングル

敵兵:1人　捕虜:0人

敵兵を無力化して次のエリアへ

このエリアにいる敵兵は、トラック周辺の1人だけ。行動開始地点からまっすぐトラックまで進み、ホールドアップか、Mk.22で眠らせて無力化しよう。北東側の出口へ行けばエリア❷へ、北西側へ行けばエリア❹(P.234)に進めるが、効率よく捜索していきたいなら前者へ向かうといい。

敵兵は最初背を向けて歩いているので、素早く近づけば背後をとれる。

❷リオ・デル・ハーデ

敵兵:4人　捕虜:1人

※1……近くにザドルノフがいない場合、どちらか片方に男捕虜がいる。

2カ所の建物をチェックしよう

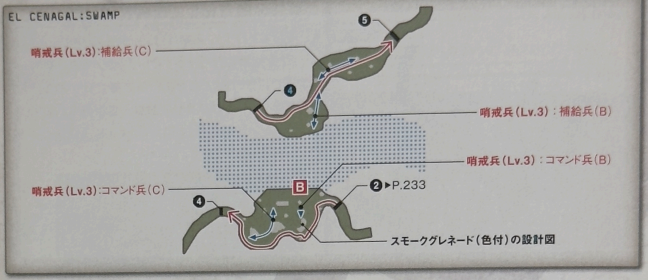
ザドルノフがいる可能性がある場所は2カ所。エリア南の小屋の中か、ボート小屋の2Fのどちらかだ。警戒にあたる敵兵が多いので、身を潜めながら捜索しよう。遮蔽物を利用して、敵兵の目を盗みつつ進み、敵兵を無力化する際にはMk.22など銃声のしない武器を用いるのだ。もし、このエリアにザドルノフがいなければ、エリア❸(P.234)へ向かおう。

【POINT A】敵兵を無力化して捜索する

まずはAで待ち、周囲を巡回する敵兵を無力化してから、見張り台のある小屋の内部をチェックしよう。ここにザドルノフがいなければ、次の候補地点があるボート小屋の2Fへ向かえばいいのだが、その前にボート小屋の1Fにいる敵兵をMk.22で眠らせておく。2Fにも姿がなければ北側のドラム缶まで進み、敵兵のスキをうかがってエリア❸へ進むのだ。

❸ エル・セナガル／沼地

敵兵：4人　捕虜：0人



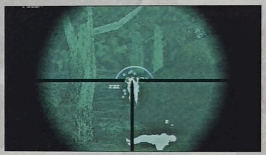
南北ともに壁伝いを進む

このエリアにザドルノフがいる可能性はない。エリア❷から移動してきたら、左手の壁沿いに進もう。そうすれば、発見されずにエリア❹への出口まで進める。ただし、スモークグレネード(色付)の設計図を入手するなら、敵兵を排除した方が安全だ。

一方、エリア❹から来ることになる北側のエリアでは、エリア❺へ向かう途中の細い坂道で敵兵と鉢合わせする危険がある。ここは強行突破するよりも、坂道の手前にある木陰で待ちかまえるのが得策だ。敵兵が近寄ってきたところをMk.22で眠らせて、そのスキにエリア❺へ進もう。

【POINT B】対岸の敵兵を排除する

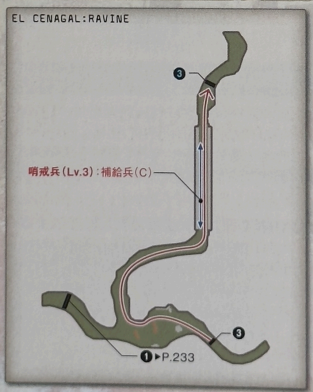
M003（P.125）と同様、Bから北側のエリアにいる敵兵を麻酔銃で眠らせよう。別のエリアにいる間は絶対に起きないため、ここで敵兵を眠らせておけば、のちのちの展開が楽になるのだ。



対岸を攻撃する際、麻酔銃では狙いにくい場合、モシンナガンを使ってもいい。

❹ エル・セナガル／峡谷

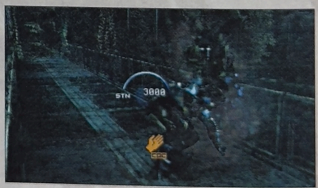
敵兵：1人　捕虜：0人



敵兵は橋の手前から狙う

このエリアにいる敵兵は、橋の上にいる1人だけ。手際よく無力化させて先へ進もう。

まずは橋の手前まで移動して、敵兵の様子をうかがう。このとき、敵が遠くにいる場合はMk.22で胴体を数発撃てばいい。橋の南側にいるときは、近づいてくるのを待ってCQCで気絶させるのだ。



CQCぴたーんは橋の欄干でも可能。橋の上でCQCを仕掛ける場合は、これを利用すると楽に敵兵を気絶させられる。

❺ バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所

敵兵：4人　捕虜：1人

※1……近くにザドルノフがいない場合はどちらか片方に男捕虜がいて、確実に声優のスキルを所持している。

3つの部屋を素早くチェック

ザドルノフが潜んでいる可能性のある場所は3カ所。まずは左手の壁伝いに進み、推奨ルートどおりにザドルノフを捜索していこう。なお、このエリアには4人の敵兵が警備にあたっているのだが、北側にいる2人はやり過ごすより無力化させた方が安全。発砲音のしないMk.22を使うのが確実だ。

【POINT C】身を潜めて様子をうかがう

北側の部屋には捕虜が捕らえられている。フルトン回収に向かおうとすると、フェンスの前にいる敵兵に見つかり、危険フェイズになりやすい。ひとまずはCのコンテナに身を潜め、敵兵の様子を確認しよう。敵兵が北に歩きはじめたら、近づいてホールドアップさせたり、スタンロッドで気絶させるといい。

RANK S　発見されないように捜索する

発見されると無用な戦闘となり、タイムロスにつながってしまう。先を急ぐのも大切だが、警戒レベルを上げないことを第一に考えて行動しよう。敵兵の数が多いエリア❷が最大の難所で、敵兵を無力化させるときはより慎重さが求められる。エリア❸では南側と北側にいる敵兵を、それぞれホールドアップさせておくと安全だ。なお、エリア❺は推奨ルートどおりに捜索すればいいだろう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~05:59	650	06:00~09:59	300	10:00~13:59	200	14:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵殺死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

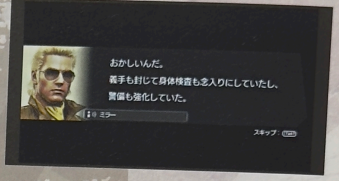
M028 ザドルノフ捜索2

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件	M027クリア後に E001とE002以外のミッションを3回クリアする

ザドルノフは義手に仕込んだ火器を使って営倉を抜け出していた。

連れ戻した彼を、さらなる厳重な監視下に置いたMSFだったが、またしても脱走されてしまう。ザドルノフに騙されていたパスのためにも、なんとしても彼を捕らえてマザーベースに連れ戻さなければならない。



OPS DATA 再び脱走したザドルノフを捜し出せ

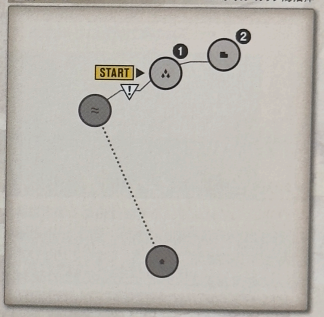
2回目となるザドルノフ捜索ミッション。基本的にはM027（P.232）と同様に、潜伏している可能性のある地点を順番に捜していけばOKだ。

エリア数が少ないうえに警備にあたっている敵兵の数も多くなく、クリアすることは比較的簡単といえる。ただし、エリア❶は見通しが悪く、ザドルノフの姿を見逃してしまいがちだ。M027のクリア報酬であるソリトンレーダーを携行しておけば捜索の際に役立つだろう。このミッションに挑む前に、いくつかのミッションをクリアして開発を終えておきたい。

ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.3）×7
捕虜	—
備考	—
報酬	・ダンボール戦車の設計図 RANK.1

全体マップ　コスタリカ・カリブ海沿岸



ENTRY GATE ソリトンレーダーを利用して捜索する

ソリトンレーダーを装備すると、画面右上のレーダーに敵兵の位置や視界が表示される。エリアに潜んでいるザドルノフの位置も表示されるため、開発済みであればぜひとも装備しておこう。それ以外の武器やアイテムについては、M027と同様でかまわない。

便利なソリトンレーダーだが、警戒レベルの上昇中は使用不能になる。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	ソリトンレーダー
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

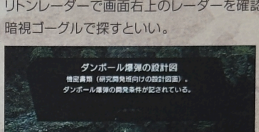
❶ボスケ・デル・アルバ

敵兵:4人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

肉眼での発見は困難だ

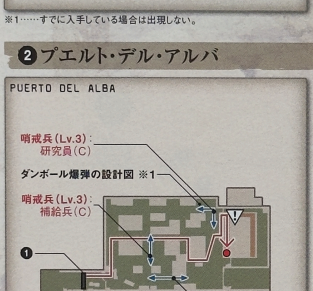
このエリアで、ザドルノフが潜伏している可能性がある場所は2カ所。しかし、草木が生い茂っているうえ夜間の捜索ということもあり、肉眼でザドルノフの姿を見つけるのは一苦労だ。したがって、ここではソリトンレーダーで画面右上のレーダーを確認するか、暗視ゴーグルで探すといい。



エリア中央にダンボール爆弾の設計図がある。忘れずに入手しておこう。

❷プエルト・デル・アルバ

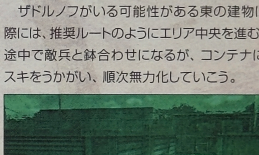
敵兵:3人　捕虜:0人



※1……すでに入手している場合は出現しない。

敵兵を無力化しつつ東の建物へ

ザドルノフがいる可能性がある東の建物に向かう際には、推奨ルートのようにエリア中央を進むといい。途中で敵兵と鉢合わせになるが、コンテナに隠れてスキをうかがい、順次無力化していこう。



ザドルノフの居場所に近づく際は、手前にある大きなコンテナに隠れていれば敵兵に発見されることはない。

RANK S　警戒レベルの上昇とザドルノフの見逃しに注意

ザドルノフがどの場所にいるかで、クリア時間は大きく左右されるが、警戒レベルの上昇に気をつけつつ推奨ルートに沿って捜索していけば問題ないはず。

クリア時間を抑えるには、ザドルノフを見逃さないことが大切だ。ソリトンレーダーを携行しておき、接近した際に確実に見つけられるようにしておこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	650	04:00~07:59	300	08:00~11:59	200	12:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

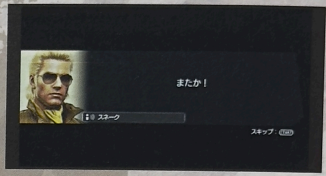
M029 ザドルノフ捜索3

最大人数	2人
難易度	☠ ☠ ☠

出現条件：M028クリア後に E001 と E002 以外のミッションを5回クリアする

二度に渡って脱走したザドルノフ。次なる脱走は不可能と考えられていたが、またしても営倉から姿を消してしまった。

「内部に協力者がいるのでは……」といぶかしがるミラーであったが、時は一刻を争う。ザドルノフの足どりを追って、スネークはジャングルへと足を踏み入れていく。

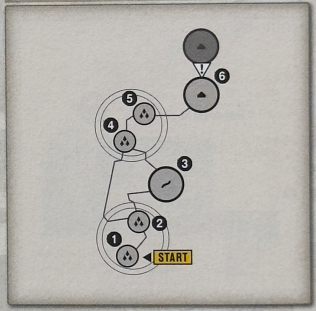


OPS DATA ザドルノフが三度目の脱走

ザドルノフはエリア❸（P.240）～❻（P.242）のいずれかに潜んでいる。隠れている可能性がある場所は、それぞれのエリアに1つずつなので、該当する場所にいなければ、すぐに次のエリアへ移動しよう。

なお、エリア❶以外にはスナイパーライフルを装備した偵察兵が多数潜んでいる。彼らを肉眼で発見するのは困難だが、偵察兵は移動しない。あらかじめ居場所を把握していれば対処できるはずだ。掲載したエリアをよく見ながら進んでいこう。

全体マップ　コスタリカ・エレディア中央

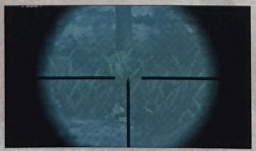


ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.3）×5／偵察兵（Lv.2）×8／偵察兵（Lv.3）×4
捕虜	男捕虜：技官（B）／女捕虜：産業スパイ（B）
備考	—
報酬	・ダンボール爆弾の設計図 RANK.1

ENTRY GATE 暗視ゴーグルを携行しておくと便利だ

偵察兵対策として、暗視ゴーグルを携行するといい。これにザドルノフ捜索に役立つソリトンレーダーも携行しておこう。また、遠距離から攻撃できるモシンナガンや、エリア❺でのショートカットに必要なラブダンボールも用意しておきたい。



偵察兵を狙撃するならモシンナガン、それ以外の敵兵は麻酔銃で十分だ。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	装備品	ラブダンボール
	レーダー	ソリトンレーダー
	レーダー	サラウンドインジケーター

❶セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル

敵兵:3人　捕虜:0人

偵察兵を素通りしてしまおう

このエリアにはザドルノフはいないので、左手の壁伝いに北へと進み出口をめざそう。3人の偵察兵が潜んでおり、不用意に動き回ると発見されやすい。南側にいる敵兵以外は、推奨ルートどおりに進めば背後を素通りできるので、壁沿いに進もう。

【POINT A】段差の上から頭部を狙う

行動開始後、まずは左手の段差に登ってAまで移動。その真下に敵兵が伏せているので、Mk.22でヘッドショットを決めて眠らせるのだ。頭部を狙い撃つには段差の端に立たなければならないのだが、足を踏み外して落ちると、すぐに敵兵に発見されてしまう。慎重に進んで位置を調整してほしい。

Aの手前にある倒木の間からも狙撃できるが、敵兵に発見される可能性が高い。

❷セルバ・デ・ラ・レチェ／坂道

敵兵:3人　捕虜:0人

右手の壁伝いに進んでいく

正面の段差を飛び降りたら、右手の壁伝いに出口へ向かう。ただし、一部の敵兵がこちらに気付くことがあるので、その場合は敵兵が注意をそらすまでホフクしてやり過ごすこと。なお、段差を飛び降りた場所から、南側にいる敵兵をMk.22やモシンナガンで眠らせれば、出口までスムーズに進める。

【POINT B】諜報員を回収する

B周辺にいる2人の敵兵は南側を向いているため、出口の方から回り込むようにすれば背後をとれる。どちらも諜報班能力が高めの諜報員なので、フルトン回収してマザーベースに送ってしまおう。そのあとは、北の出口をめざせばいい。

北側の偵察兵は2人とも南を向いている。正面から近づくのは危険だ。

❸ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵:0人　捕虜:1人

ザドルノフを捜すのみ

敵兵はいないので、エリア中央にザドルノフがいるかどうかを素早く確認しよう。もしザドルノフがいなかった場合は、そのまま出口へ向かえばいい。なお、このエリアの南側には捕虜1人が捕らえられている。スタッフランクBの技官なので、フルトン回収して研究開発班に加えれば、大いに働いてくれるはずだ。

このエリアにザドルノフがいる場合、大木に張り付くように隠れている。見落としやすいので注意して捜そう。

❹ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下

敵兵:2人　捕虜:0人

視界の広い偵察兵に注意せよ

ここにいる2人の敵兵は視界が広く、うかつに近づくと発見されてしまう。東側と西側のどちらから進んでも見つかるため、ザドルノフの位置を確認する際は、遮蔽物に身を隠しつつモシンナガンで無力化するのがオススメだ。これらの敵兵はヘルメットを被っていないため、ヘッドショットすれば一撃で眠らせられる。

【POINT C】暗視ゴーグルを使って狙撃

推奨ルートどおりに進むときは、Cにいれば敵兵に発見されることなく、モシンナガンでヘッドショットが狙える。だが、敵兵は擬態しているため、肉眼で位置を確認するのは難しい。狙撃する際には暗視ゴーグルを装備して、そのうえでモシンナガンのスコープをのぞけば狙いをつけやすくなる。

Cから少しでも北へ進むと、あっという間に敵兵に発見されてしまう。狙撃するときは位置どりに注意してほしい。

❺セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上

敵兵：4人　捕虜：0人

右手の壁沿いを進む

4人の敵兵が警戒にあたっており、不用意に出口へ向かおうとすると発見されてしまう。敵兵の視界が届きにくい右手の壁沿いを、しゃがみ状態のまま東へと進んでいこう。途中で敵兵を無力化させる場合は、発砲音のしないMk.22で攻撃するといい。

壁の近くから離れると敵兵に発見されるおそれがある。壁に寄り添って進もう。

【POINT D】廃墟から狙撃する

出口付近にいる敵兵は南西を向いていて、推奨ルートをそのまま進んでいくと必ず見つかってしまう。そこで、事前にDの廃墟の中からモシンナガンで狙撃し、眠らせておくのが得策だ。ここから撃てば、ほかの敵兵に銃声を聞かれる心配はない。

壁から身をさらしすぎると発見される。ギリギリの位置から狙撃しよう。

【POINT E】ザドルノフを確認する

出口付近にいる敵兵を無力化したあとは、北に進路をとってEからザドルノフがいるかどうか確認。発見したときは、北側にいる敵兵をモシンナガンで無力化して、それからザドルノフを回収しよう。

【POINT F】射撃に自信がある人は

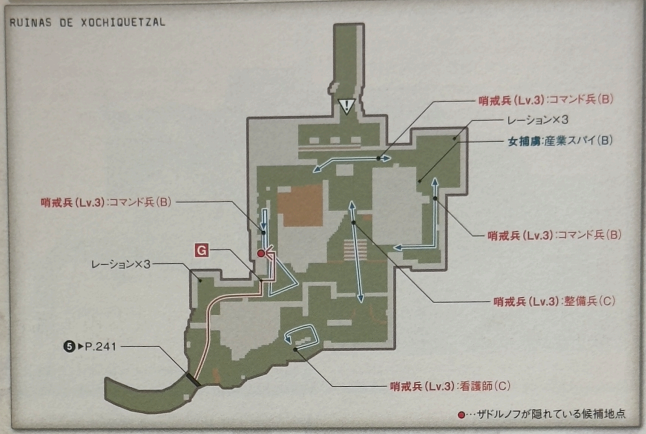
Mk.22で正確にヘッドショットを決める自信があるなら、下図のルートで進むのがオススメ。Fから北側にいる敵兵を眠らせてしまえば、ほかの敵兵に見つからずに出口へ向かえるのだ。

Mk.22を用いる場合の推奨ルート

敵兵との距離が遠いため、暗視ゴーグルで敵の位置を見極めて攻撃しよう。

❻ リュイナス・デ・ショチケツァル

敵兵:5人　捕虜:1人



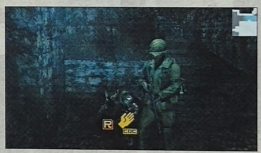
ここまできたら一直線に進もう

残されたザドルノフがいる可能性がある場所は1カ所。このエリアの入口から北へ進み、ラブダンボールをドロップして段差を登る。こうすれば、ザドルノフがいる場所へ最短距離で向かうことができるのだ。

このエリアの敵兵はヘルメットを装着していて、ヘッドショットだと手間がかかる。

【POINT G】ソリトンレーダーで確認する

先を急ぎたいところだが、ひとまずGで待機してソリトンレーダーを装備し、近くを巡回している敵兵の向きを確認しよう。北向きなら問題ないが、南向きだったときは接近を待ってCQCを決めるのだ。



敵兵の気力が高いので、気絶させるときはCQCびたーんを狙うといい。

RANK S　ザドルノフの居場所がランクに大きく影響する

6分30秒未満でクリアしなければランクSは獲得できない。基本的には推奨ルートどおりに進み、各エリアを順番に捜索していけばいいが、エリア❹(P.240)を捜索し終わった時点で発見できなかった場合、クリア時間が相当厳しくなってしまう。どこにいるか運しだいのため、やり直すという選択もアリだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~06:29	650	06:30~09:59	300	10:00~13:59	200	14:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵兵死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

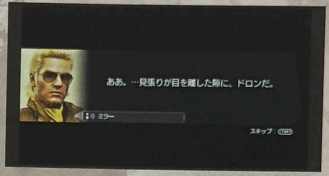
M030 ザドルノフ捜索4

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M029クリア後に E001 と E002 以外のミッションを4回クリアする

スネークのもとに、ミラーから四度目のザドルノフ脱走の知らせが入った。

今回は、見張りがバスの料理を“でれでれ”と食べているスキに脱走したという。「見張りに見張りをつけておけ」と激昂するスネークだったが、やむなくザドルノフの向かったイラス山への捜索を開始する。

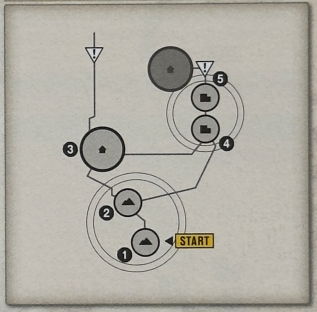


OPS DATA イラス山に舞台を移し、ザドルノフ捜索は続く

このミッションでは、コスタリカ・イラス山の収容施設に逃げ込んだザドルノフを捜索することになる。ザドルノフはエリア❸（P.245）にある、青いドアのある家屋に潜んでいる。該当する家屋は3つあるので、しらみつぶしに調べていこう。

なお、エリア❹（P.245）と❺（P.246）は、ミッションクリアだけをめざすだけなら立ち寄る必要はないが、それぞれのエリアには捕虜がいる。フルトン回収するために寄り道するのもいい。

全体マップ　コスタリカ・イラス山



ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.4）×17／偵察兵（Lv.3）×1
捕虜	男捕虜：給養員（B）／男捕虜：技官（B）／女捕虜：看護師（B）
備考	—
報酬	・M21の設計図 RANK.3

ENTRY GATE ホールドアップを狙おう

このミッションに出現する敵兵はほぼ全員ヘルメットを被っており、ヘッドショットを決めても1発では無力化できない。ホールドアップさせることを前提に攻略していこう。なお、これまで同様、ユニフォームは足音のしないスニーキングスーツがオススメだ。

エリア❹の見張り台に敵兵がいる。狙撃用にモシンナガンを用意しよう。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	ソリトンレーダー
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶カミーノ・デ・ラーバ／坂道

敵兵:3人　捕虜:0人

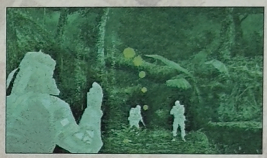
※1……すでに入手している場合は出現しない。

エリア西側を壁伝いに北へ向かえ

行動開始地点から左手の段差を登り、そのまま壁伝いに北へ進もう。エリアの中央にいる敵兵を見つけたら、背後から近づいて無力化する。その後、再び西の壁沿いへと戻り、そのまま北へ向かおう。

【POINT A】スタングレネードで片付ける

出口へ向かう途中、2人の敵兵に遭遇する。素通りは難しいので無力化したいところだが、連続CQCをしくじると発見され、危険フェイズになってしまう。ここではスタングレネードの使用がオススメだ。出口の手前に2人が集まったタイミングでAの位置から投げると、まとめて気絶させることが可能だ。



敵兵を気絶させたスキに、M1C(気力回復弾)の設計図を入手しておこう。

❷カミーノ・デ・ラーバ／三叉路

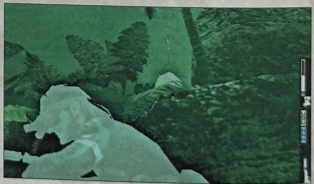
敵兵:3人　捕虜:0人

1人目の敵兵の無力化が先決

エリアに移動してきたのち、そのまま直進すると、エリア中央にいる敵兵の背後をとれる。これを無力化したあとは、左手の壁伝いに出口へ。壁から離れなければ、ほかの敵兵に気づかれることはない。

【POINT B】崖の上の敵兵を狙撃する

東側の崖にいる敵兵を無力化したい場合は、Bからモシンナガンで狙撃しよう。この敵兵は偽装しているため、暗視ゴーグルを装備して狙うといい。ただし、Bよりも前方の位置から狙撃すると、ほかの敵兵に銃声を聞かれるので要注意だ。



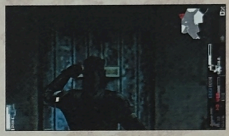
崖の上の敵兵はランクAの偵察兵なので回収したいが、現時点では睡眠ガス地雷などが開発できないので不可能。無視して先に進もう。

❸ アルデア・ロス・デスピェルトス

敵兵:4人　捕虜:0人

3つの家屋を順番に調べよう

ザドルノフは5つある青いドアの家屋のうち、北側の3つのいずれかにいる。青いドアの前に立ち、アクションボタンを押して中をのぞこう。なお、青いドアの家屋は M005 (P.133)と同じ場所にあり、詳細マップで位置を確認できる。捜索する順番は自由だが、4人の敵兵が警戒しているので、推奨ルートに沿って進むのがオススメだ。



運がよければ捜索はすぐに終わる。発見されないよう周囲の敵兵を無力化してから調べよう。

❹ カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

敵兵:5人　捕虜:1人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

捕虜を回収するために立ち寄ろう

エリア❷と❸から立ち寄れるこのエリアには、ザドルノフが潜伏している可能性はないが、糧食班に適した人材が捕虜になっている。

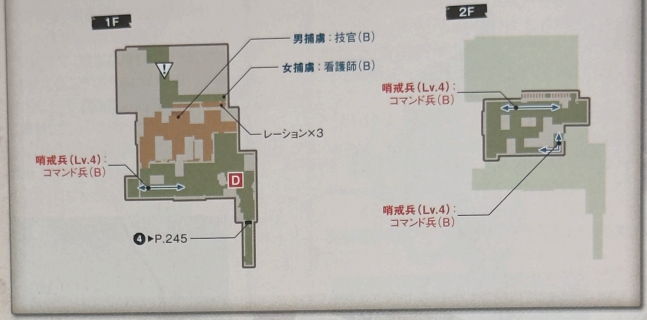
しかし、エリアには2人の敵兵が巡回しており、さらに高所から見張っている敵兵もいて、下手に動くと発見されやすい。1人ずつ慎重に敵兵を無力化しながら、捕虜の回収へ向かおう。

【POINT C】見張り台の敵兵に要注意

エリア中央西側にある見張り台には、敵兵がいて高所から警戒している。この敵兵は一定時間ごとに反時計回りに90度向きを変えるため、南側か西側を向いているスキに通り抜けよう。無力化させる場合は、Cからモシンナガンで眠らせるといい。ただし、ヘルメットを被っているため、ヘッドショットではなく、身体に連続して銃弾を撃ち込もう。

❺ カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

敵兵:3人　捕虜:2人



2人の捕虜を回収しよう

1Fの西にいる敵兵を無力化してから東側のハシゴを登り、近寄ってきた2Fの敵兵をハシゴからのCQCで撃退しよう。その後、登り切って2Fにいるもう1人を無力化させてから、2人の捕虜を回収だ。

このエリアにいる捕虜と敵兵は、いずれもランクが高い。どちらも回収したい。

【POINT D】フォークリフトに隠れる

1Fの西の敵兵を無力化するときはDまで進み、フォークリフトに隠れて様子をうかがうといい。この敵兵が背を向けたスキにフェンス沿いに近づき、ホールドアップで無力化するのだ。

立ったまま近づくと2Fの敵兵に見つかる危険がある。しゃがみ移動で接近しよう。

RANK S　最短ルートでエリア③へ向かう

ランクS獲得をめざす場合、クリア時間短縮のため、エリア❹(P.245)と❺に立ち寄らないことが大前提となる。エリア❷(P.244)では、偵察兵を無視して先を急ごう。エリア❸は推奨ルートどおりに進んでいいが、焦りは禁物。発見されて警戒レベルを上げるとアラート回数が増えてしまうからだ。ソリトンレーダーで敵兵の動きを把握しつつ捜索しよう。

エリア❷の出口で敵兵に見つかる可能性はあるが、無視して進んで時間を短縮だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	650	04:00~07:59	300	08:00~11:59	200	12:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M031 ザドルノフ捜索5

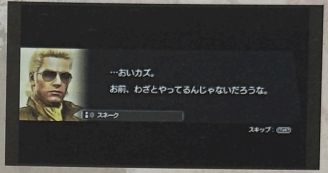
最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M030をクリア後にE001とE002以外のミッションを3回クリアする

五度目の悪夢がスネークを襲う……。

またまたまたまたザドルノフがマザーベースから逃げ出してしまったのだ。

スネークは右腕的存在であるミラーすらも疑い始めるが、当然ながらミラーは関与を否定。再びイラス山へ逃げ込んだザドルノフを追って、うんざりしながらも捜索を開始する。

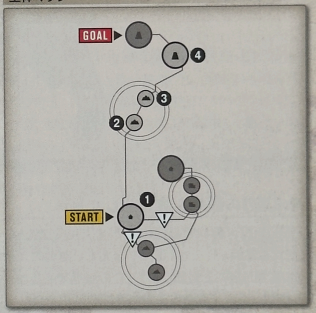


OPS DATA ザドルノフが乗ったトラックを追え

4つのエリアを北上し、ザドルノフの逃げ込んだトラックを追う。登場するエリアはM009（P.153）と同じもの。これまでのザドルノフ捜索ミッションと異なり、エリアのどこかに隠れているザドルノフを捜すのではなく、エリア❹（P.250）にある目的地へ移動すればクリアとなる。

ただし、各エリアには多数の敵兵が警備にあたっていて、銃声などを発すると警戒レベルが上がってしまいやすい。無益な戦闘を発生させてしまわないよう、これまで以上に慎重な行動が必要だ。

全体マップ　コスタリカ・イラス山



ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.4）×18
捕虜	男捕虜：ベテランボイスアクター（C）（P.565）
備考	—
報酬	・救命ダンボールの設計図 RANK.1

ENTRY GATE 捜索用にソリトンレーダーを携行する

多数の敵兵がエリアを巡回している。スニーキングスーツを装着したうえで、ソリトンレーダーを用意しておこう。また、エリア❸はショートカットを利用すれば攻略が楽になる。足場代わりとして使用するためにラブダンボールも携行しておこう。

敵兵との戦闘に備え、スモークグレネードやモシンナガンを持っていきたい。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	装備品	ラブダンボール
	レーダー	ソリトンレーダー
	レーダー	サラウンドインジケーター

❶ アルデア・ロス・デスピェルトス

敵兵：4人　捕虜：1人

※1……確実に声優のスキルを所持。　※2……すでに入手している場合は出現しない。

西の通りの敵兵を無力化して北へ

収容施設西側の路地を進むのがオススメ。ただし、ここには敵兵が1人巡回しているため、路地に入る前に家屋に隠れて確認しよう。この敵兵を背後から無力化したら、そのまま出口へ向かえばいい。

【POINT A】捕虜を回収する方法

ベテランボイスアクター（P.565）という特殊な兵種の捕虜を回収したいなら、下図を参考にするといい。回収後はエリア中央の道路を横切り出口へ向かうのだが、付近を敵兵が巡回している。トラック周辺の敵兵をAから観察し、スキを見せたら走り抜けよう。

捕虜を回収する際の推奨ルート

【CO-OPS】柵を乗り越えて回り込む

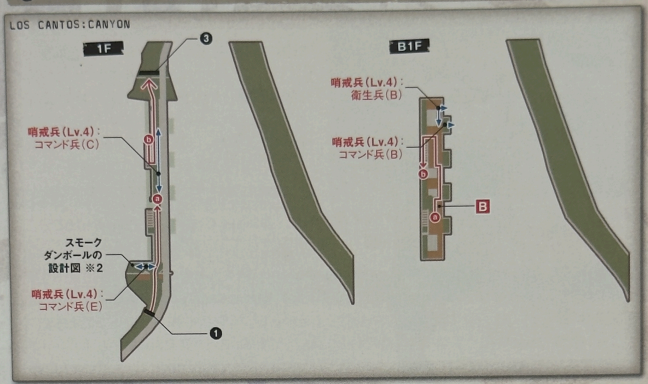
西側の路地のすぐ左手にある柵は、スネークフォーメーションで乗り越えられる。これで路地を巡回している敵兵に接触することなく移動できるのだ。その後、北側の柵から路地に戻り、出口をめざせばいい。

CO-OPS時の推奨ルート

西側の路地へ戻るときは、敵兵の位置をソリトンレーダーで確認すると安全だ。

❷ロス・カントス／渓谷

敵兵：4人　捕虜：0人



※2……すでに入手している場合は出現しない。

敵兵を無力化しつつ橋を北に進もう

1Fの南側にいる敵兵は最初、南を向いている。しばらく様子を見ていると北を向くので、そのスキにホールドアップや射撃で無力化してしまおう。その先の1F北側にいる敵兵は、B1Fに移動する前にモシンナガンやMk.22で狙撃して眠らせておくと、B1Fから階段を上るときなどに見つからずにすむ。

【POINT B】危険な敵兵を無力化する

B1Fにいる2人の敵兵のうち、奥にいる哨戒兵がやっかい。1Fへの移動時に発見されやすいので、Bから、Mk.22やモシンナガンで狙撃し、眠らせてから進もう。ただし、武器ランクが4以下のモシンナガンだと、発砲音に気づかれ警戒フェイズになってしまうので使用しないこと。

❸ロス・カントス／尾根

敵兵：4人　捕虜：0人

ラプダンボールでショートカットする

まずは、正面にある段差をラプダンボールで乗り越えてショートカットしよう。その後、トラックの周辺にいる敵兵が通り過ぎるのを見計らってから北へ進む。そのまま進むと出口付近の敵兵に見つかってしまうので、見つからない距離からMk.22で眠らせて次のエリアに向かえば安全だ。

エリアの中央付近には敵兵が密集している。行動を開始する前にソリトンレーダーを装備して、壁越しに彼らの動向を探っておくといい。

敵兵:6人　捕虜:0人

❹ フェルテ・ラ・ラデラ

エルードで砦の内部へ侵入する

目的地の手前にある砦の2Fでは、多数の敵兵が警備にあたっており、強行突破が難しい。砦には登らずに東側の崖からエルードして、右手にある砦1Fの部屋に侵入するルートがオススメ。砦1Fの部屋の窓から出てしまえば、2Fにいる敵兵を無視して目的地へ進めるようになるのだ。

【POINT C】南にいる敵兵を無力化する

砦の手前には敵兵が1人巡回しており、最初は南へ向かって歩いてくる。しゃがみ移動なら気づかれる心配はないので、まずはCまで進もう。ここで敵兵が北へ向かうのを待って忍び寄り、無力化するのだ。ここはホールドアップが手っ取り早い。

砦に近い位置で敵兵を無力化すると、別の敵兵が砦から様子を見に来る。この場合物陰に隠れ、近寄ってきたところを倒そう。

【POINT D】砦に近づくタイミングを計る

砦の手前にいる敵兵を無力化したら、いよいよ砦の真下へ進むことになる。ひとまずDのコンテナに隠れて、砦の2Fにいる敵兵の様子をチェックしよう。

砦の2Fの西側にある機銃周辺には敵兵が2人いて、彼らが南を向いているときに身を乗り出すと見つかりやすい。敵兵たちが目をそらしたタイミングを見計らって、砦に近づくことが重要だ。砦の真下まで進めば、敵兵の向きにかかわらず気づかれる心配はない。砦北側の敵兵を無力化して進もう。

砦の2Fの西側にいる敵兵2人が、南に向いているときは身を潜めよう。

砦の真下まで来れば安心。壁伝いに右手に進み、崖から九十九しよう。

ARTIST DEMO ザドルノフが潜んでいるトラックを捜し当てよう

エリア❹の目的地に到着するとアーティストデモが発生。M009（P.153）で発生するアーティストデモと同様、トラックの荷台を捜索する内容だ。

ザドルノフは「ＢＥＩ」と書かれたナンバーのトラックに隠れている。該当するナンバーのトラックに焦点を合わせて荷台を調べてほしい。ザドルノフを発見すれば、彼を拘束できクリアとなる。

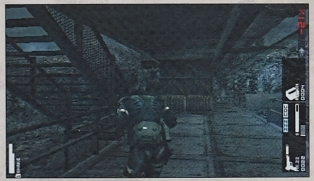
クリア方法

ナンバー「ＢＥＩ」のトラックを調べる

M009 同様、ナンバーが「63824」のトラックを調べるとHIDEOがスタッフに加入する。ただし、すでに加入している場合は誰もいない。

RANK S エリア④の攻略が鍵を握る

クリア時間を6分30秒未満に収めるのはなかなか難しい。エリア❶の捕虜は無視するのが基本だ。エリア❷の橋では、1Fにいる敵兵を無力化して素早く行動すれば、B1Fの奥にいる敵兵を無視して出口まで進める。エリア❸ではショートカットを利用して時間を短縮しよう。難関のエリア❹は、敵兵に見つからないことが第一。砦の真下まで進み、エルードを使って内部から進んでいくのだ。



エリア❷のB1Fで敵兵に見つかっても、すぐに柱に隠れれば警戒レベルが上がることはない。そのまま先を急ごう。

アーティストデモは必ず1回目でザドルノフを見つけてほしい。ここでの時間もカウントされているため、迅速に調べよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~06:29	650	06:30~09:59	300	10:00~13:59	200	14:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

POINT 「ＢＥＩ」に込められた意味とは？

「ザドルノフ捜索5」において、ザドルノフが隠れているトラックのナンバーには「ＢＥＩ」と書かれているが、これはロシア語で「撃て」という意味。実はこの単語、「メタルギア ソリッド3 スネークイーター」において登場する、ザ・フューリーというキャラクターのヘルメットに書かれている単語でもあるのだ。シリーズのファンであれば、思わずニヤリとしてしまう演出といえるだろう。

何度も何度も脱走を繰り返すザドルノフ。本当に撃ちたいところだが……。

M032 ザドルノフ捜索6

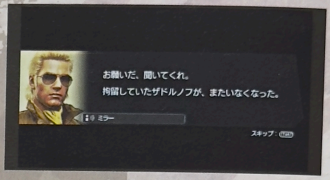
最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M031をクリア後にE001とE002以外のミッションを2回クリアする

度重なるザドルノフの脱走……。

ザドルノフを拘留するだけに止めていたのは、MSFに編入した元ソ連兵の士気低下を踏まえてのことだったが、これ以上脱走を続けるつもりであれば、彼を処断しなければならない。

背後に内通者の存在を感じながらも、スネークは姿をくらましたザドルノフの足どりを追った。

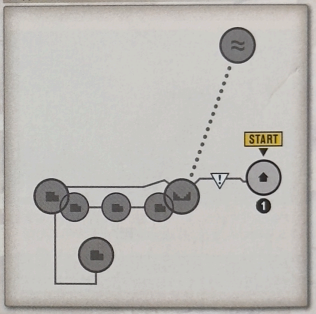


OPS DATA ダンボールを調べてザドルノフを捜せ

捜索対象となるエリアは1つだけで、ザドルノフはエリア内の3カ所に点在するラブダンボールのいずれかに身を隠している。このうち、どのラブダンボールに潜んでいるのかは運しだい。ラブダンボールを調べるには、回収する、上に乗って壊す、ローリングで体当たりする、といった行動を行なえばいい。

ザドルノフを発見したら、CQCやホールドアップで無力化させたのちにフルトン回収しよう。すると、すぐ近くに目的地が表示されるので、そこへ移動すればミッションクリアとなる。

全体マップ　コスタリカ・採掘場偽装基地



ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.4)×5
捕虜	—
備考	—
報酬	·PB/6P9の設計図 RANK.3

ENTRY GATE スロットに空きを作っておこう

基本的にはこれまでのザドルノフ捜索ミッションと同様、スニーキングスーツを中心にMk.22やソリトンレーダーを携行しておけばOKだ。なお、ザドルノフ捜索時にラブダンボールを回収するつもりであれば、アイテムのスロットに空きを作っておこう。

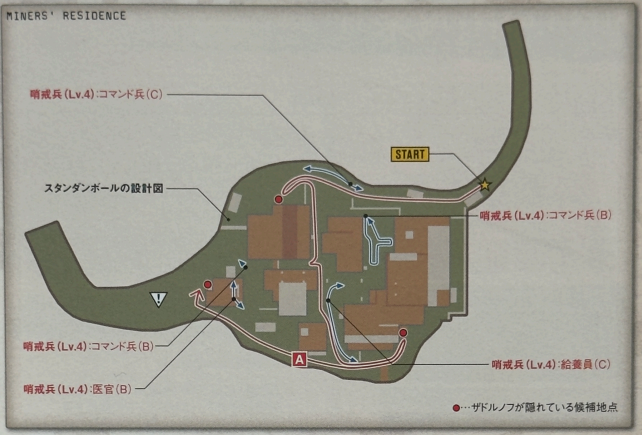
夜間の捜索なので視界が悪い。ソリトンレーダーがあれば攻略が楽になる。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)
	スナイパーライフル	モシンナガン
	投擲武器	スモークグレネード
	投擲武器	スタングレネード
	—	—
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	レーダー	ソリトンレーダー
	レーダー	サラウンドインジケーター
	—	—

❶採掘場居住区

敵兵:5人　捕虜:0人



屋根の上に登らず進む

ラブダンボールはすべて地面に置かれている。推奨ルートどおりに移動すればいいが、不用意に敵兵に接近すると見つかる恐れがある。ソリトンレーダーを装備して、敵兵の位置を確認しながら進もう。

エリア中央では袋小路で身を隠し、敵兵が背を向けたら麻酔銃などで無力化だ。

【POINT A】屋根の上の敵兵を無力化

西側にあるラブダンボールへ向かうとき、近くの屋根にいる敵兵に見つかりやすい。Mk.22を使って無力化させるのが確実だ。Aの場所まで移動し、敵兵の視界の外から狙い撃つといい。

サプレッサー付きの銃以外で撃つと、銃声で警戒フェイズになってしまう。

RANK S　ラブダンボールがある場所を急いで回ろう

ランクSの条件であるクリア時間が短いため、迅速な行動が求められる。ソリトンレーダーを装着して、敵兵の目をかいくぐりながら先を急ごう。どうしても敵兵との接触が避けられない場合は、素早くMk.22を身体に数発当てて眠らせるといい。なお、ラブダンボールの破壊はローリングを使うと手っ取り早い。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~02:29	650	02:30~05:59	300	06:00~11:59	200	12:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

M033の出現条件

最後の戦いに挑戦するためには、複雑な条件を満たさなければならない。真のエンディングを向かえるまで、あと一歩だ。

EXTRA OPSに出撃してザドルノフを探せ

M033を出現させるには、複数の条件を満たす必要がある。M032（P.252）をクリア、メタルギアZEKEの完成、といった右の条件を満たすと、ミラーからの無線でザドルノフが7度目の脱走を計ったと知らされるのだ。報告を受けたら、E001（P.274）に出撃し、射撃訓練場の2Fにいるザドルノフを見つけよう。そうすれば、M033が出現する。

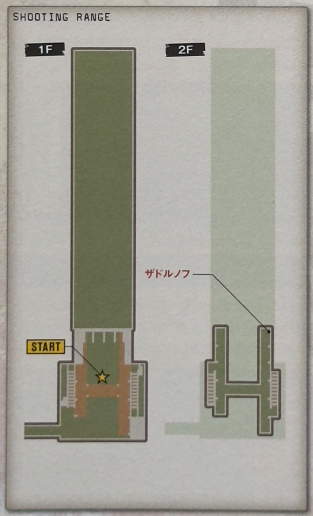
オプションパーツのひとつであるレールガンは、クリサリスから入手できる。

M033を始めるための条件

- M032「ザドルノフ捜索6」をクリアしている
- メタルギアZEKEのメインパーツすべてと、レールガンが完成している
- マザーベースの諜報班レベルが30以上
- ミッション支援施設が2プラント発展している
- メタルギアZEKEがOUTER OPSに出撃していない
- 上記5つの条件を満たしてE001 E002以外のミッションをクリアすると、ミラーからザドルノフ脱走の報告を受ける
- E001「射撃訓練・無限」にスネークで出撃し、射撃訓練場にいるザドルノフに接近する

❶射撃訓練場

敵兵:0人　捕虜:0人



2Fへ向かいザドルノフを発見せよ

ザドルノフはE001の舞台となる射撃訓練場にいる。エリアの2F東側で壁に張り付くように潜んでいる彼に近づくとアーティストデモが発生し、終了すると同時にM033が出現するのだ。

なお、上記の条件を満たしていても、スネーク以外のキャラクターで射撃訓練場に訪れた場合や、E001以外のEXTRA OPSで射撃訓練場に来た場合、ザドルノフは出現しないので注意しよう。

ザドルノフに近づけばデモが始まる。無力化や回収する必要はない。

逃走劇が幕引きしたあと、メタルギアZEKEが動き出したとの報告を受ける。

M033 対メタルギアZEKE戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件：M032をクリア／メタルギアZEKEを完成させる
詳細はP.254を参照

マザーベースの甲板に姿を現したメタルギアZEKE。そのコックピットに乗っていたのは、スネークたちが予想だにしない人物だった。

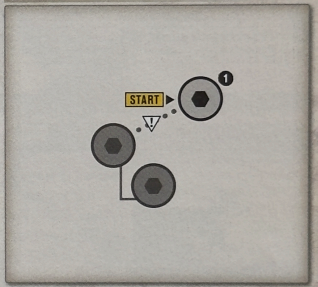
その正体は謎の指導者“CIPHER”に忠誠を誓う工作員。すべての事件はその人物こそが黒幕だったのだ。ついに明かされた、事件の真相……未来を賭けた最終決戦が始まる。

OPS DATA メタルギアZEKEを奪ったパスとの戦い

最後のMAIN OPSとなるこのミッションでは、メタルギアZEKEを強奪したパスと戦うことになる。

メタルギアZEKEは、マザーベースの甲板とエリア外の足場を高速で行き来しながら攻撃を仕掛けてくる。甲板には支援補給と支援砲撃が受けられる操作パネルがそれぞれ設置されているので、これらを利用して戦っていこう。メタルギアZEKEとの戦闘に勝利すれば、物語は真のエンディングを迎える。

全体マップ　MSF マザーベース



ミッションデータ

敵	メタルギアZEKE
捕虜	—
備考	—
報酬	・ステルスマットの設計図 RANK.1 ・「ステルスガン。」の設計図 RANK.2

ENTRY GATE 最大火力の武器を持ち込もう

メタルギアZEKEの強力な攻撃に備えて、ユニフォームは防御力の高いバトルドレスを装着。ライフ回復効果のある回復アイテムもすべて携行しよう。武器は威力を重視してミサイルを3種類携行する。ただし、FIM-43だと弱点のAIポッドをロックオンできない。ほかのミサイルを使うのが賢明だ。

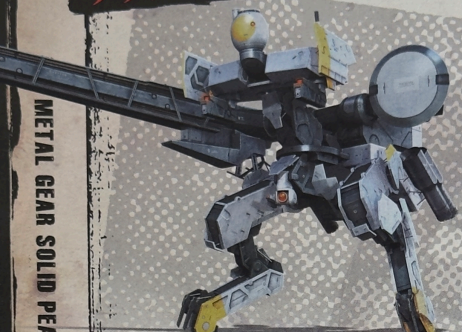
AI兵器の動きを止められるチャフグレネードは、この戦いでも有効だ。

推奨セッティング

U	バトルドレス	
W	ミサイル	LAW
W	ミサイル	カールグスタフM2
W	ミサイル	RPG7
W	投擲武器	チャフグレネード
W	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
W	—	—
I	回復アイテム	レーション
I	回復アイテム	ボンカレー
I	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
I	回復アイテム	ペプシネックス
I	回復アイテム	マテ茶
I	—	—
I	—	—

汎用換装二足歩行戦機・有人改造型

メタルギアZEKE



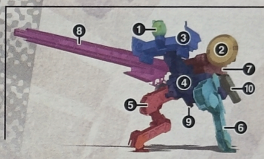
メタルギアZEKEの外見は装備しているパーツによって変化する。画像はメタルギアZEKEのメインパーツ4種と、すべてのオプションパーツを装備したもの。

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	※1	ー
❶AIポッド	200000	○
❷レドーム	350000	△
❸ヘッドパーツ	300000	△※2
❹歩行制御装置	250000	△※2
❺脚部：右	200000	△※2
❻脚部：左	200000	△※2
❼パワーユニット	200000	○
❽レールガン	200000	△
❾ジェットパーツ：右	150000	△
❿ジェットパーツ：左	150000	△

CO-OPS時の耐久力倍率		
	2人	×1.5
	3人	×2.2
	4人	×3.0

※1……基本耐久力600000に装備しているパーツぶんの値を足す。
※2……追加装甲が付いている場合は、よりダメージを与えにくい。



メタルギアZEKEの攻撃

レールガン:フルチャージ

ライフダメージ	19803
気力ダメージ	0

着弾後に大爆発するレールガン。「あなたが悪いのよ……」のボイス後はハッチに隠れるか、左右にかわそう。

砲弾

ライフダメージ	17000
気力ダメージ	0

コクーンのヘッドパーツ換装時限定。「これでトドメだ！」のボイスから、スネークを狙ったカノン砲を放ってくる。

電撃:大

ライフダメージ	15000
気力ダメージ	2000

ビューバのヘッドパーツ換装時限定。「電気ショック！」のボイス後、メタルギアZEKEの前に電撃を5発放射。

レールガン:ノーマル

ライフダメージ	11876
気力ダメージ	0

「本当の地獄を見せてあげる……」のボイス後に放つレールガン。弾速は速いが、ハッチで防ぐことができる。

電撃:中

ライフダメージ	9000
気力ダメージ	2000

ビューバのヘッドパーツ換装時限定。「痺れさせてあげる！」のボイス後、エリア外の足場から単発の電撃を放つ。

踏みつけ

ライフダメージ	7500
気力ダメージ	0

「踏みつぶしてやる！」のボイス後、右脚で踏みつける。移動でかわすか、アクションボタンの連打で押し返そう。

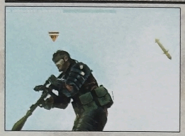
スライディング

ライフダメージ	6000
気力ダメージ	0

横向きで滑り込んでくる攻撃。攻撃の合図となるボイスは、「死んじゃえば?」、「喰らえ!」、高笑いのいずれかだ。

ヘッドミサイル

ライフダメージ	5000
気力ダメージ	0



クリサリスのヘッドパーツ換装時限定。「さあ逃げ惑え!」のボイスを合図に、爆風が広いミサイルを最大4発撃つ。

脚部接触

ライフダメージ	4000
気力ダメージ	0

メタルギアZEKEが甲板を移動しているとき、脚部に接触するとダメージを受ける。距離をとって回避しよう。

ジャンプ

ライフダメージ	3000
気力ダメージ	0

ジャンプの着地に巻き込まれるとダメージを受ける。甲板でジャンプ後、対岸へ行かず甲板に着地する場合も。

Sマイン

ライフダメージ	800
気力ダメージ	0

ピースウォーカーのフットパーツ換装時限定。「はいだらー!」のボイスのあと、空中で爆発する機雷を発射する。

毒ビーム

ライフダメージ	※3
気力ダメージ	0

ピースウォーカーのヘッドパーツ換装時限定。「毒ビーム!」のボイス後、こちらの動きを止めるビームを放つ。

※3……ビームに当たっている間1ずつダメージを受け続ける。

レールガン:連射

ライフダメージ	5931
気力ダメージ	0

レールガン:ノーマルと同じボイスから、エリア外の足場でレールガンを3連射。遮蔽物に隠れるか移動でかわそう。

ブーストダッシュ

ライフダメージ	4500
気力ダメージ	0

「平和なんていらない!」というボイスのあと、高速で甲板を動き回る。エリアの南西部にいれば当たらない。

ミサイル

ライフダメージ	3240
気力ダメージ	0

「ベンセレーモス!」のボイスから、スネークにタグを付けて4発のミサイルを上空に放つ。走りつづければかわせる。

電撃:小

ライフダメージ	1200
気力ダメージ	0

ビューバのヘッドパーツ換装時限定。スネークを狙った電撃を放射する。移動しつづけていればかわせる。

マシンガン

ライフダメージ	600
気力ダメージ	0

機銃での攻撃。合図となるボイスはスライディングと同じ。ダメージが低いので、攻撃する絶好のチャンスとなる。

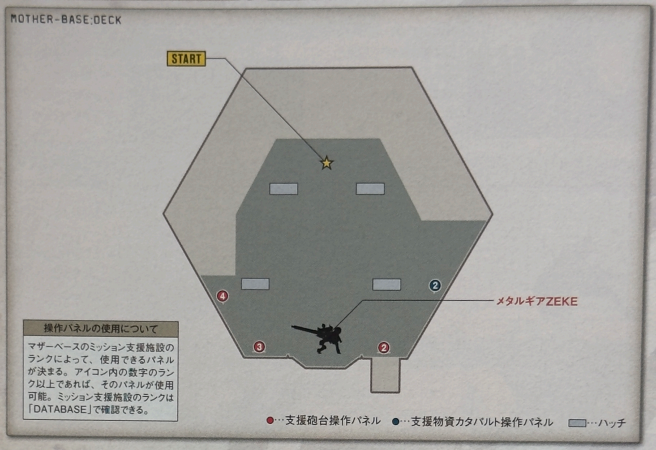
踏みつけ(風圧)

ライフダメージ	0
気力ダメージ	2500

踏みつけを行なったとき、右脚の近くにいると風圧で気力ダメージを受ける。ローリングすることで回避可能だ。

❶マザーベース／甲板

敵兵:0人　捕虜:0人



行動パターンによって戦い方を変える

甲板とエリア外の足場をジャンプで頻繁に行き来するため、そのときの居場所によって戦い方を変えていく必要がある。甲板にいるときは回避を優先し、エリア外の足場にいるときに集中攻撃するのが基本方針だ。攻撃するときは、遮蔽物の陰からAIポッドを狙ってミサイルを撃とう。メタルギアZEKEが遠くにいる場合は、スコープのあるRPG7か、カールグスタフM2を使うのがオススメだ。

なお、甲板上にある4つの操作パネルはミッション支援施設のランクに応じて使用できるようになる。そばに立ってアクションボタンを押せば利用可能で、ブルーのものは支援補給、オレンジのものは支援砲撃を要請できる。後者は、要請中にメタルギアZEKEにタグを付ければ即座に攻撃してくれるのだ。

ブルーの支援物資カタパルト操作パネルを使えば、何度でも補給が受けられる。ただし、再度使用にはある程度時間を置く必要がある。

【PHASE 1】機銃発射時が攻撃のチャンス

甲板にいるときのメタルギアZEKEは、高速で動き回るので捉えにくい。踏みつけとスライディング、ブーストダッシュが危険なので、回避しやすいようにできるだけ間合いをとっておこう。

機銃を撃ってくれば反撃のチャンスだが、合図となるボイスがスライディングと同じものなので油断は禁物。スライディングを回避する準備をしておき、機銃を撃ち始めたらAIポッドを狙い撃とう。ただし、メタルギアZEKEは機銃発射後に回避行動をとることがある。素早く狙い撃つことがポイントだ。

ブーストダッシュの死角となる、エリア南西のくぼみを拠点に戦うといい。

甲板のハッチはメタルギアZEKEが踏むと閉じるが、時間が経つと再び開く。

【PHASE 2】エリア外からの攻撃に注意

エリア外へ移動したメタルギアZEKEは、レールガンかミサイルで攻撃してくる。レールガンに対してはハッチの陰が安全地帯。「本当の地獄を見せてあげる…」、もしくは「あなたが悪いのよ…」というボイスを聞いたら、ハッチに隠れつつミサイルで攻撃しよう。

ハッチが閉じているときは操作パネルを遮蔽物代わりにできるが、ハッチに比べるとサイズが小さい。メタルギアZEKEの右肩にある、レールガンの砲身との直線上に操作パネルがくるように身を隠そう。

一方、ミサイルは遮蔽物では回避できないので、移動してかわす必要がある。合図のボイスを聞いたら走りつづけて回避するのだ。

レールガンは絶対にかわそう。「あなたが悪いのよ…」などのボイスが発射の合図だ。

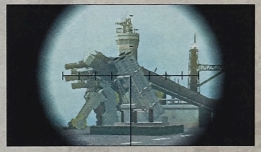
ミサイルに対しては、走りつづけていれば問題ない。かわしてから反撃だ。

【PHASE 3】支援砲撃を活用する

支援砲撃の操作パネルの前でアクションボタンを押すと、30秒のカウントダウンが始まる。これが0になるまでにメタルギアZEKEにタグを付ければ、支援砲台による攻撃でダメージを与えられる。

砲撃を受けたメタルギアZEKEは支援砲台に反撃するので、そのスキにミサイルを撃ち込もう。一度使った支援砲台はしばらく使えなくなるが、ミッション支援施設のランクが3以上なら、違う操作パネルを使って連続の砲撃が可能。続けて攻撃すれば、メタルギアZEKEの動きをしばらく止められて効果的だ。ただし、砲台は2回攻撃されると破壊され、復旧するまで長時間使えなくなる点には注意してほしい。

先にタグをつけてから操作パネルを押せば、即座に砲撃を行なってくれる。



支援砲撃を連続して使えば、スキを作れるだけでなくほかの砲台を守れる。

RANK S　RPG7やカールグスタフM2を強化しておく

このミッションのクリアランクに関係する要素はクリア時間のみで、9分未満でクリアすればランクSを獲得可能。そのためには、高ランクかつスコープつきのミサイルがあると確実だ。スコープのあるRPG7やカールグスタフM2の開発を進め、多くのミッションに携行してレベルも上げておこう。そうすれば、特別なテクニックを使うことなく、力押しでもランクSを十分に狙える。メタルギアZEKEがエリア外へ行ったら、ハッチの陰からAIポッドにミサイルを撃ち込んでいこう。また、総耐久力は装備しているパーツに応じて決まるため、ランクSを狙うときはレールガン以外のオプションパーツを外しておこう。

支援砲撃を使うと長時間動きを止められ、そのスキに攻撃を叩き込める。

カールグスタフM2は弾速が早く当てやすい。ぜひランクやレベルを上げよう。

ランクデータ ※1

項目	S	A	B	C
クリア時間	00:00~08:59	09:00~16:59	17:00~20:59	21:00以上

※1……ランク判定はクリア時間のみで行なわれる。

エピローグ

拘束して以来、脱走を繰り返してきた
ザドルノフが、またもや独房から姿を消した。
マザーベース内を捜索していたスネークは、
射撃訓練所でザドルノフを発見。
抵抗されたため、やむなく射殺する。

「私の役目は終わった……」

ザドルノフが事切れた直後、
メタルギアZEKEが何者かの手で
起動されたとの知らせが届く。
急ぎ甲板に上がったスネークの前に
姿を現すメタルギアZEKE。
無人兵器であるはずのその機体に
乗っていたのは、パスだった。

自分が“CIPHER”なる指導者の下で動く
工作員であったことを告げるパス。
パシフィカ・オーシャンという名を隠して、
CIPHERに与えられたパスという名で
「お馬鹿な夢見る10代」を演じてきた、と。

それぞれのその後……

ネイキッド・スネーク

ピースウォーカー計画を機に自らBIGBOSSの称号を名乗るようになった彼は、以後、2つの顔を持つことになる。ひとつは英雄BIGBOSSとしての顔。祖国に戻り、1990年代には特殊部隊FOXHOUNDの司令官として活躍した。一方では世界各地の紛争地帯で戦いつづけ、伝説の傭兵として君臨することに。1990年代には、南アフリカ・ガルツバーグ付近に武装要塞国家"アウターヘブン"を建国。以降も戦士が充足し得る世界を構築すべく、1995年のアウターヘブン蜂起、1999年のザンジバーランド騒乱を演出した。だが、2度とも自らの遺伝子によって創られた存在、ソリッド・スネークに敗れることになる。

カズヒラ・ミラー

ミラーは当初からガルベス教授やパスの正体を知っていた。また、スネークには内密にCIPHERとも接触し、ビジネス・パートナーとして協調してさえいたようだ。彼とCIPHERの会話を収めた盗聴テープで語られる「アンゴラあたりに候補地が」という語は、アウターヘブン建国の地と符合する。それゆえ、同国の建国にも深く携わっていたであろうと推測できる。なお、彼は2005年に自宅で殺害されたことが明らかにされるが、これは彼が元FOXHOUNDの軍事教官、マクドネル・ミラーと同一人物であることを示している。彼はシャドー・モセス島事件の直前に、事件の首謀者であるリキッドに殺害されてしまうのだ。

アマンダ／チコ

アマンダたちFSLNのメンバーは、事件が解決したのちにニカラグアに帰国。革命を成功させるべく、武力闘争に身を置いた。彼らFSLNは、1979年7月にソモサ政権を倒してニカラグア革命を成功させることになる。しかし、政権樹立後は兼ねてから燻っていたFSLN内の派閥争いが再燃。さらに、アメリカの干渉によってソモサ派残党を中核としたゲリラ組織"コントラ"が結成されたこともあって、10年間に渡る内戦状態に陥るなど、苦難の時代が続いた。

パス（パシフィカ・オーシャン）

ネイキッド・スネークとの戦いに敗れ破壊されたメタルギアZEKEから身を投げ出したパスが、その後どうなったのかは不明である。海中へと落ちた際にそのまま死亡したのか、あるいは一命を取り留めて生き延びたのか……。その謎は明かされていない。

ヒューイ（Dr.エメリッヒ）／ストレンジラブ

ヒューイとストレンジラブの両名は、事件後もMSFに残りメタルギアZEKEの開発を続行していた。ヒューイの息子がHALと名付けられていることからすれば、ヒューイはストレンジラブの言うところの「奇跡」を起こせたのであろうか。HALは『2001年宇宙の旅』に登場するAIの名称であるが、この映画はストレンジラブのお気に入りの作品であり、彼らが唯一盛り上がって話すことの出来た話題でもある。

真のエンディング後のEXTRA OPS

第五章をクリアすると真のエンディングとなるが、その後も、さらなるEXTRA OPSが出現するのだ。これらのミッションの出現順を紹介しよう。

第五章クリア後から

- E023 散兵殲滅 ▶P.305
- E024 散兵殲滅 ▶P.307
- E105 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A Custom ▶P.407
- E025 散兵殲滅 ▶P.308
- E070 対装甲車戦：BTR-60 PA Custom ▶P.372
- E026 散兵殲滅 ▶P.310
- E027 散兵殲滅 ▶P.311
- E094 対戦車戦：T-72A Custom ▶P.396
- E044 重要物資防衛 ▶P.332
  - E041 拠点防衛 ▶P.329
  - E077 対戦車戦：T-72U Custom ▶P.379
- E020 ターゲット爆破 ▶P.300
  - E089 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber Custom ▶P.391
  - E055 米兵救出 ▶P.355
  - E078 対戦車戦：T-72A Custom ▶P.381
- E009 ターゲット射撃 ▶P.284
- E066 ミサイル迎撃ミッション ▶P.368
- E073 対装甲車戦：LAV-typeG Custom ▶P.375
- E107 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D Custom ▶P.409
- E058 パパラッチ ▶P.358
- E061 亡者の遺産 ▶P.362
- E092 対戦車戦：T-72U Custom ▶P.394
- E062 亡者の遺産 ▶P.363
- E100 対装甲車戦：BTR-60 PA Custom ▶P.402
- E064 ブーヤン・ミッション ▶P.366
- E065 ブーヤン・ミッション ▶P.367
- E087 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D Custom ▶P.389
- E111 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider Custom ▶P.413
- E045 完全ステルス ▶P.333
- E046 完全ステルス ▶P.335
- E102 対装甲車戦：BTR-60 PB Custom ▶P.404
- E047 完全ステルス ▶P.340
- E048 完全ステルス ▶P.343
- E091 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider Custom ▶P.393
  - E049 完全ステルス ▶P.345
  - E075 対装甲車戦：LAV-typeC Custom ▶P.377
  - E050 完全ステルス ▶P.347
  - E083 対戦車戦：MBTk-70 Custom ▶P.385
- E037 ホールドアップ ▶P.324
  - E098 対戦車戦：MBTk-70 Custom ▶P.400
- E104 対装甲車戦：LAV-typeG Custom ▶P.406
- E072 対装甲車戦：BTR-60 PB Custom ▶P.374
- E085 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A Custom ▶P.387
- E109 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber Custom ▶P.411
- E096 対戦車戦：KPz 70 Custom ▶P.398
- E081 対戦車戦：KPz 70 Custom ▶P.383
- E113 対ピューパ改戦 ▶P.416
- E115 対クリサリス改戦 ▶P.420
- E117 対コクーン改戦 ▶P.424
- E119 対ピースウォーカー改戦 ▶P.428
- E068 カズとデート ▶P.370
- E120 対メタルギアZEKE　模擬戦 ▶P.430

The 5 EXTRA OPS

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Official Complete Guide

EXTRA OPS出撃前の心得

EXTRA OPSには、MAIN OPSとはひと味違う特色がある。
その傾向と注意点、クリアすることのメリットなどを
ここでまとめているので、挑戦する前に一読しておいてほしい。

120を超えるミッションに挑んでご褒美をゲット

一連の物語を追っていくMAIN OPSに対して、EXTRA OPSはスタッフのスキル向上のための訓練など、物語の本筋にあまり関係しないサブイベントとしての意味合いが強い。その総数は120を超え、MAIN OPSをはるかに上回るボリュームがあり、MAIN OPSでは入手できない強力な武器やアイテムの設計図を入手できることもある。これらを開発してMAIN OPSで使用すればクリアが楽になるので、MAIN OPSが難しいと感じたときは、手頃なEXTRA OPSに挑んでみるといい。

また、MAIN OPSをすべてクリアしたあとも、多くのEXTRA OPSが出現する。これらはいずれも難関ぞろいで、腕試しにもってこいだ。

EXTRA OPSの特徴

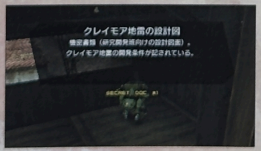
- MAIN OPSやほかのEXTRA OPSをクリアすると、あらたなEXTRA OPSが出現する
- MAIN OPSでは入手できない設計図やユニフォームを入手できる
- ランクSでクリアすると、設計図やユニフォームが手に入るミッションがある
- 時間制限や強制装備など、特殊なルールで遂行する必要のあるミッションが多い
- 出撃者の制限があるミッションを除いて、未クリアのミッションでもスネーク以外で出撃できる

敵がまったく出現しないミッションもある。ネイキッドで出撃しても安全だ。

ミッションをクリアしたスタッフは成長するので、スネーク以外で出撃するのもいい。

クリアしやすいものから挑戦しよう

EXTRA OPSはほかのミッションのクリア状況に応じて次々と出現していくが、その難易度は必ずしも出現順どおりではない。MAIN OPSと違って順番にクリアする必要はないので、出現順にこだわらず、難しいミッションはあと回しにして、武器やアイテムが充実してから挑むのがオススメだ。そうすれば、ミッション中に落ちている設計図などを探す余裕もでき、ランクSクリアによる報酬も獲得しやすくなる。



設計図を入手できるミッションを優先すれば、効率よくアイテムを開発できる。

兵器やモンスターが相手になるミッションは特に難しい。万全の態勢で挑もう。

ミッションは大まかなタイプに分類できる

EXTRA OPSでは、同じような目標を異なる状況で達成することを求められることが多い。状況ごとに細かい攻略法は異なるものの、同じような目標のミッションでは共通の攻略ポイントや注意点がある。

そこで、以下では各ミッションを大まかなタイプに分類して解説している。ここでタイプごとの特徴を把握したうえで、P.272からの個別のミッション攻略を参考に挑戦し、ランクSでのクリアをめざそう。

射撃系　素早く撃つより正確に撃つ方が大事

該当ミッション　E001～E009、E021、E056、E063～E066

武器を用いてターゲットを射撃するタイプ。ターゲットに弾を命中させると得点がもらえるミッションが多く、この得点はクリアランクの評価項目になっている。大半のミッションでは射撃的がターゲットになっており、各部位の得点配分は右のとおり。ミッションによっては制限時間が延長されるので、高得点の部位を狙う方がクリアしやすくなる。

射撃的の得点配分 ※1

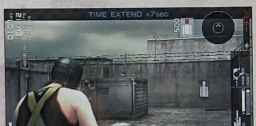
人型

長方形型

※1……延長時間は特定のミッションのみで有効。

射撃系の攻略ポイント

- レーザーサイト装備のハンドガンまたはアサルトライフルを使用
- 射撃的は時間をかけても高得点の部位を狙う
- 一定方向に動くターゲットを撃つときは、移動先に狙いを定めてターゲットが入った瞬間に撃つ



ほぼすべての射撃的の高得点の部位に命中させないと、高ランククリアはできない。

ターゲットの移動先に銃を連射し、ターゲットが弾に当たるのを待つ戦法もアリ。

フルトン回収系　敵兵を無力化する手段も用意しよう

該当ミッション　E010～E017、E055

指定された捕虜や敵兵をフルトン回収するのが目的。敵兵をフルトン回収するには、まずその敵兵をキルせずに無力化しなければならず、また捕虜がターゲットの場合でも、その周囲は厳重に警備されていることが多い。どちらにしても、CQCやホールドアップで敵兵を無力化できるようにしよう。手っ取り早いのは、遠くから敵兵に麻酔銃を撃ち込む方法。敵兵を眠らせて安全を確保してから目標を達成するのだ。

フルトン回収系の攻略ポイント

- フルトン回収システムはフルトン機能付きの武器で代用できる
- 敵兵がターゲットになっているミッションでは、敵兵をキルせずに無力化する手段も必要となる

カールグスタフM2（フルトン回収）があれば、ターゲットに近づく必要がなくなる。

爆破系　爆破後の安全を確保してから起爆

該当ミッション　E018～E020、E028、E029、E051

クリアするのにC4爆弾が必要になるタイプ。敵兵がいるときにC4爆弾を起爆すると警戒フェイズになるので、前もってこれに対処しておくことが重要だ。ターゲットを爆破すれば目標達成となるミッションでは、設置後に目的地に行き、そこから起爆すればOK。爆破後に出現するアイテムを回収しなければならない場合は、事前にすべての敵兵を無力化して警戒フェイズになるのを阻止しよう。

爆破系の攻略ポイント

- すべての敵兵を無力化してからC4爆弾を起爆すれば警戒フェイズにならない
- 「ターゲット爆破」の場合、目的地からターゲットを爆破すると直ちにクリアとなる
- 爆発に敵兵を巻き込んでキルしないように注意

C4爆弾を設置したら、目的地まで移動してから起爆すれば、即クリアとなる。

殲滅系　戦闘を前提とした装備で出撃しよう

該当ミッション　E022～E027、E052

全敵兵を無力化するのが目標。E022とE027以外では、すでに敵に発見されておりカムフラ率は意味をなさない。次々と敵が襲ってくるので、武器はスキの小さいものを使うといい。なお、殲滅系ミッションの多くでは、敵兵の気力を0にした場合でも睡眠や気絶にならず、瀕死に似た状態になる。敵兵の頭上に青いドクロのマークが表示され、一定時間放置すると消えるのだが、これはキルに含まれない。

殲滅系の攻略ポイント

- ショットガンやアサルトライフルなど、敵兵を素早く無力化できる武器を使用
- E022とE027ではホールドアップでも敵兵を無力化できるが、敵兵が無力化状態から回復する場合がある

1人もキルせずにクリアをめざすなら、水平二連ショットガン（ゴム弾）がオススメ。

アイテム回収系　スキルやレーダーでアイテムの位置を確認できる

該当ミッション　E030～E034、E054、E060～E062

このタイプのミッションの目的は、設計図やクレイモア地雷などの回収で、チャネラーのスキルとソリトンレーダーを活用すればクリアが容易になる。アイテムならチャネラーのスキルで詳細マップに、クレイモア地雷ならソリトンレーダーに表示されるので、敵兵を無力化しつつこれらを回収していけばいい。なお、「亡者の遺産」ではアイテムの付近に幽霊がいるので、兵士を心臓マッサージして消滅させよう。

アイテム回収系の攻略ポイント

- 敵兵を尋問したり、チャネラーのスキルを持つスタッフで出撃すると、アイテムの位置を詳細マップで確認できるようになる
- クレイモア地雷の位置と攻撃範囲、幽霊の位置と視界は、ソリトンレーダーに表示される
- 「亡者の遺産」では、幽霊の近くに倒れている瀕死の兵士を心臓マッサージすると幽霊が消滅し、兵士をフルトン回収できるようになる

チャネラーのスキルを持つスタッフで出撃したら、詳細マップでアイテムの位置を確認。順路を決めて効率よく回収していこう。

ホールドアップ系　敵兵の巡回ルートを把握して死角から接近

該当ミッション　E035～E037

バナナを装備することになり、ほかの武器は雑誌や空弾倉でさえ携行できない。さらに敵兵が気絶すると失敗になるため、CQCを活用してホールドアップを狙う場合は、CQCびたーんなどでうっかり敵兵を気絶させないように注意しよう。そのため、CQCのダメージが上がるスキルを持ったスタッフは利用しないのが無難だ。敵兵をよく観察してスキを見極めたら、素早く接近してホールドアップさせていこう。

もっとも気をつけたいのが敵兵との接触。体が触れるとほぼ確実に失敗となる。

ホールドアップ系の攻略ポイント

- ユニフォームはスニーキングスーツを選択
- AUTO AIMをオンにすると、ホールドアップの際に視点調整が不要になる
- 近づきすぎによる敵兵との接触に注意

防衛系　接近してくる敵兵を迎え撃て

該当ミッション　E038～E044

敵兵による拠点占拠や物資破壊を阻止するタイプで、防衛対象の付近に陣どって敵兵を迎撃していくのが基本戦術となる。防衛対象が複数あるミッションでは、どの防衛対象も見える位置に陣どって、敵兵が近くにいないかこまめに確認しよう。

敵兵は防衛対象に接近してくるので、その付近にクレイモア地雷などを設置しておくと引っかかりやすい。

防衛系の攻略ポイント

- ユニフォームはバトルドレスを選択
- ショットガンでまとめて複数の敵兵を倒す
- 防衛対象付近にクレイモア地雷などを設置する

完全ステルス系　邪魔な敵兵は麻酔銃で眠らせてしまおう

該当ミッション　E045～E050、E053

敵兵に発見されることなく目的地まで到達しなければならない。E053だけは敵兵をキルしてもいいが、それ以外だとキルはもちろん、落下などの事故で敵兵が死亡しても失敗となる。敵兵の視界に入るルートは極力避けて、どうしても通過しなければならない場所にいる敵兵は、遠くから麻酔銃で攻撃して眠らせるといい。また、スニーキングスーツを着用しておけば敵兵の近くを通り抜けやすいのでオススメだ。

完全ステルス系の攻略ポイント

- ユニフォームは移動時に足音の立たないスニーキングスーツを選択
- ソリトンレーダーで敵兵の視界を確認する
- 進行ルート上にいる敵兵は麻酔銃で眠らせる
- カムフラ率を高めるため、必要以上の武器を携行しない

カムフラ率が低いと、遠くからでも敵兵に発見されてしまい、クリアが難しくなる。

足音の立たないスニーキングスーツなら、ある程度接近してから攻撃しやすい。

撮影系　ターゲットを探し出してベストショットを狙え

該当ミッション　E057 ～ E059

カメラを使って指定された状況を撮影するのが目的で、E057とE058ではスクワットしている敵指揮官を、E059では幽霊を撮影する。E057とE058は潜入フェイズでないと敵指揮官がスクワットしなくなり、E059では発見されると撮影どころではなくなるので、どちらも気づかれないことが重要。そのうえで、ターゲットに十分近づいて撮影しよう。

撮影系の攻略ポイント

- ターゲットの死角から十分に近づいて撮影する
- 邪魔な敵兵は麻酔銃で眠らせる
- ターゲットを無力化するとクリアが遅れる

敵指揮官の行動は、ほかの敵兵と明らかに違うのでひと目で分かる。

決定的瞬間を、なるべく近くで撮影しよう。ターゲットの背後がベストポジションだ。

撮影の失敗例

指定された状況でない

E057とE058では、スクワットしている瞬間を撮影する必要がある。棒立ちの状態ではアウトだ。

ターゲットが遠すぎる

遠くから撮影するとダメ出しされやすい。望遠機能にも限界があるので、なるべく接近するように。

ターゲットの全身が写っていない

障害物などが写り込んでいると失敗となる。ターゲットの全身がカメラに収まるように撮影するのだ。

デート系　CO-OPS通信で好感度を高めよう

該当ミッション　E067、E068

このタイプのミッションでは、デート相手と親交を深めるのが目的。クリアするだけならラブダンボールを装備すればいいが、クリアランクを高めるにはデート相手の好感度を高める必要がある。その主な手段となるのがCO-OPS通信だ。相手をほめるような発言を繰り返せば、クリアランクをSにできるだろう。

しかしこのミッションの真髄は、さまざまな行動をして相手の反応を楽しむことにあるといえる。P.558を参考に、相手のいろいろな反応を見てみよう。

デート系の攻略ポイント

- 相手の前でラブダンボールを装備すればクリア
- クリアランクはミッション中に変動するデート相手の好感度で決まる
- 好感度はCO-OPS通信や特定の行動で増減
- 好感度が下がりすぎるとゲームオーバー

クリアにはラブダンボールが必須。これはダンボール戦車などでも代用できる。

特定の条件を満たすとデート相手が水着になり、ユニフォームが出現するのだ。

大型兵器系　部隊長を仕留めて大型兵器の獲得をめざせ

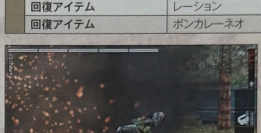
該当ミッション　E069 ~ E111

装甲車、戦車、戦闘ヘリといった大型兵器との戦闘になるミッション。随伴歩兵をすべて排除すると姿を現す部隊長を無力化するか、大型兵器を攻撃しつづけて撃破すればクリアとなる。部隊長を無力化した場合は、大型兵器を歯獲できるため基本的に撃破ではなく部隊長の無力化を狙っていこう。

随伴歩兵の排除とは、フルトン回収するかキルすることで、睡眠やホールドアップさせただけではダメ。キル行為数を気にしないなら、片っ端からキルし、姿を現した部隊長に向けてミサイルを撃ち込めばいい。ただし敵に発見された場合、随伴歩兵を全滅させても兵器の耐久力を減らさない限り部隊長が姿を現さなくなるため、なるべく隠密行動を心がけたい。

推奨セッティング（大型兵器系共通）

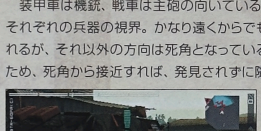
U	バトルドレス	–
I	レーダー	ソリトンレーダー
	装備品	フルトン回収システム
	装備品	暗視ゴーグル
	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレーネオ



大型兵器の攻撃は、一回復アイテムを装備していないと耐えられないこともある。

対装甲車戦&対戦車戦

装甲車は機銃、戦車は主砲の向いている方向が、それぞれの兵器の視界。かなり遠くからでも発見されるが、それ以外の方向は死角となっている。そのため、死角から接近すれば、発見されずに随伴歩兵をホールドアップさせることが可能。また、兵器が対戦車地雷を踏んで行動不能になっている間は、何をやっても兵器には気づかれない。そのスキにミサイルを撃ち込み、随伴歩兵を一網打尽にするのも手だ。



ホールドアップを狙うなら、足音の立たないスニーキングスーツ着用で挑むといい。

推奨セッティング（対装甲車戦 & 対戦車戦）

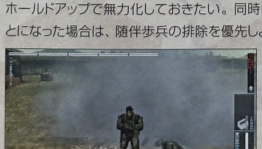
W	ハンドガン	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
	ミサイル	LAW
	設置武器	睡眠ガス地雷
	設置武器	対戦車地雷
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	投擲武器	スモークグレネード
	ー	–

対戦闘ヘリ戦

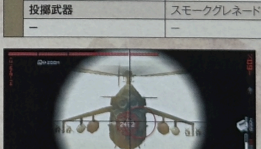
戦闘ヘリの場合、キャノピー（操縦席のフロントガラス）を破壊すれば、随伴歩兵を排除しなくても部隊長を攻撃できるようになる。ミサイルでは破壊しにくいので、スナイパーライフルなどで攻撃しよう。随伴歩兵との連携を阻止するため、あらかじめ随伴歩兵をホールドアップで無力化しておきたい。同時に戦うことになった場合は、随伴歩兵の排除を優先しよう。

推奨セッティング（対戦闘ヘリ戦）

W	アサルトライフル	M16A1
	スナイパーライフル	PTRS1941
	スナイパーライフル	モシンナガン
	設置武器	空中機雷
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	投擲武器	スモークグレネード
	ー	–



随伴歩兵をスモークグレネードで煙に巻けば、容易にホールドアップできる。



戦闘ヘリの攻撃をよけつつキャノピーを集中攻撃し、部隊長を出現させるのだ。

AI兵器系　獲得したいものに応じて攻撃する部位を限定する

該当ミッション　E.112 ～ E.120

ピューパ弐型やクリサリス改など、MAIN OPSで戦ったAI兵器の強化型と戦う。これらは同型の兵器と攻撃方法はほとんど変わらないが、その威力は格段にアップしており、各パーツや全体のライフも高い。挑戦するには少なくともランクが4以上の武器が欲しいところ。加えて、敵の攻撃を熟知して確実に回避できるようにもしておきたい。クリアすれば、MAIN OPSでは入手できない特殊なパーツやAI記憶板が手に入ることがあるのだ。また、E.120では自分で作ったメタルギアZEKEと戦って、その性能を体感できる。

名前に「改」がつくピューパ改などは機体の色が赤になり、さらにチャフグレネードが通用しなくなっている。

パーツ獲得のコツ

パーツが欲しい場合は、AIポッドだけに攻撃を当てていくのが理想的で、うまくいけば全パーツを獲得できる。しかし、狙いがずれたりAI兵器に動かれたりすると、AIポッドの近くにあるヘッドパーツにダメージを与えてしまいやすい。ヘッドパーツを確実に獲得したいなら、あえてAIポッドを狙わず、ヘッドパーツから遠い部位を攻撃するといい。攻撃範囲が広いミサイルの使用を控えるのも手だが、その場合は威力に不安が残るので、長期戦を覚悟する必要がある。

AI兵器が動きを止めたスキに、欲しいパーツ以外の部位にダメージを与えよう。

AI記憶板獲得のコツ

パーツ獲得の場合とは逆に、AIポッド以外の部位を積極的に攻撃するのが、AI記憶板獲得のコツとなる。ただし、AIポッド内で記憶板を抜き取る時間は60秒しかなく、たとえすべてのパーツを破壊しても、入手できる記憶板はせいぜい半分だ。そこで、欲しい記憶板の種類を1つか2つに絞って、対応するパーツだけを攻撃しよう。その際は、欲しい種類に対応するパーツはすべて破壊すること。Attackが欲しいなら、機銃などの武装をすべて破壊するのだ。

抜き取れる記憶板が多い場合、欲しい種類以外は入手をあきらめた方がいい。

POINT　CO-OPSではAI記憶板獲得中にパーツを攻撃できる

CO-OPSの場合、AI兵器のライフをなくしたあとAIポッドに入り込めるのは1人だけとなる。ほかのメンバーは、AIポッドに入った1人がAI記憶板を抜き取っている間に、AI兵器の各部位を攻撃して抜き取れる記憶板を増やすことができるのだ。SINGLEよりも格段に記憶板を集めやすくなるので、ぜひほかのプレイヤーと協力してCO-OPSでAI兵器に挑んでほしい。なお、抜き取ったAI記憶板は全員が獲得できる。

外に残ったメンバーはAI兵器から攻撃されるので、気を抜かないように。

パーツを攻撃すると、AIポッド内でロックが外れそうな記憶板が光る。

モンスター系　部位破壊と睡眠で特殊なアイテムを入手

該当ミッション　E121～E128

巨大なモンスターを討伐するミッションで、このタイプのミッションをクリアすると、火竜の剛翼や轟竜の重牙といった特殊なアイテムを入手できることがある。これらの入手確率は下記のようになっており、部位を破壊したり、眠らせたりすることで入手確率を上げられるのだ。できれば入手確率を最大にしてクリアしたいところだが、部位破壊してから眠らせて倒すのは非常に時間がかかり、その間の敵の激しい攻撃をしのがなければならない。部位破壊か、眠らせて撃破の一方だけを狙う方が無難だろう。

多くのミッションで、小型モンスターのランポスが巨大モンスターと一緒に出現。巨大モンスターへの攻撃チャンスをジャマしてくる。

報酬を入手する確率が変化する仕組み

❶ミッションごとに入手確率の分母の基本値が設定されている
「黄昏」と名がつくミッション（E122 E124 E126）＝33、それ以外＝35

❷モンスターの部位を破壊すると、部位ごとに設定された値が入手確率の分母から減算される

リオレウスの部位	ティガレックスの部位	ギアレックスの部位	分母の変動値
頭部	頭部	頭部	－3
左翼	左前脚	背中	－5
右翼	右前脚	毒袋	－5
尻尾	尻尾	尻尾	－7

❸モンスターを眠らせて撃破すると、入手確率の分母が−10される

❹最終的な分母を用い、分子を1として入手判定を行なう
例1）全部位破壊後に眠らせる→分母が33の場合＝入手確率1／3、分母が35の場合＝入手確率1／5
例2）全部位破壊後に撃破→分母が33の場合＝入手確率1／13、分母が35の場合＝入手確率1／15
例3）部位破壊せず眠らせる→分母が33の場合＝入手確率1／23、分母が35の場合＝入手確率1／25

部位破壊のコツ

正面にある頭部は比較的簡単に攻撃できるが、背面にある尻尾を破壊するにはひと工夫がいる。モンスターにスタングレネードを使うと、大暴れするがその場から動かなくなるので、その間に側面や背面に回り込んで尻尾を狙うのだ。なお、ロックオン機能のあるミサイルはモンスターの中心を狙うため、破壊可能部位に当てにくい。部位のライフは多くても全体の6%程度しかないため、アサルトライフルやマシンガンでも十分に破壊可能だ。

尻尾を破壊するとちぎれるなど、破壊した部位は外見が変化する。

眠らせて倒すコツ

Mk.22やモシンナガンといった敵を眠らせる武器で、気力ダメージを与えつづけよう。特にヘッドショットするとダメージが大きくなるので狙っていきたい。ちなみに、敵を気絶させる水平二連ショットガン（ゴム弾）などの武器は、人間には有効だがモンスターには気力ダメージを与えられないのだ。

スタングレネードで敵の動きを止めている間に睡眠ガスグレネードを連投すると、短時間に大ダメージを与えられる。

攻略ページの見方

MAIN OPSをはるかにしのぐボリュームを誇る
EXTRA OPSを1つずつ攻略していく。
その膨大な情報量が詰まったページの見方を確認しよう。

全128種類のEXTRA OPSに挑戦しよう

P.274からは、128種類のEXTRA OPSすべてを個別に攻略していく。攻略ページの見方は基本的にはMAIN OPSと同じだが、EXTRA OPSならではの要素もいくつかあるので、以下で見方を確認しておいてほしい。また、タイプ別の共通攻略ポイントは、P.265～P.271に掲載している。

ミッション攻略の見方

■ミッション攻略ページ

■AI兵器戦

■狩猟クエスト

1 ミッション番号／名称
ミッションの番号と名称。【EXTRA OPS：001】などの番号をアイコン化し、E001～E128と表記している。

2 簡易ENTRY GATE
関連したミッション解説ページを掲載している。

3 最大人数
CO-OPSで最大何人でプレイできるのかを示す。

4 難易度
そのミッションの難易度を示す（計6段階）。ドクロマーク1～5個で表記され、数が多いほど難しいことを示す。なお、赤いドクロマークが5個表示されている場合は、もっとも難しい。

5 出現条件
そのミッションをミッション選択画面に出現させるための条件。MOOOなどはミッション番号と対応している。

6 ミッションデータ
そのミッションの概要。各項目の意味は以下の通り。

敵……出現する敵兵や敵兵器の種類と数を表記している。ただし、このなかには敵兵に発見され危険フェイズになった際に出現する増援の数は含めていない。大型兵器戦などで敵兵をフルトン回収、もしくはキルした際に出現する増援の数は記載している
捕虜……フルトン回収可能な捕虜の性別、兵種、数を示す
備考……そのミッションの制限時間などを記載している
報酬……クリアすることで得られる設計図や、利用可能になる対戦ステージなどを記載している

7 全体マップ
そのミッションの舞台となる全体マップを記載。右上に記載されているのは全体マップの名称。◀STARTは行動開始地点、◀GOALは目的地を示す。エリアに振られた❶などの数字は、10の「エリアマップ名称」と対応しており、色が暗くなっている場所では行動できない。▽は通行不可を示す。

8 ENTRY GATE
「ENTRY GATE」での準備について解説。推奨セッティングでは、そのミッションで推奨するユニフォーム、武器、アイテムを紹介している。「U」はユニフォーム、「W」は武器、「I」はアイテムを示す。左側に武器やアイテムのカテゴリを、右側に個別の名称を記載している。なお、赤字で表記されているものは、必ず携行していく必要があるものを示す。

9 エリアマップ名称
エリアマップの名称。❶などの数字は、7の「全体マップ」に置かれた数字と対応している。敵兵はそのエリアに出現する敵兵の数を示し、（）内の人数は出現している敵兵をフルトン回収、もしくはキルした場合に出現する増援の数を示す。捕虜はフルトン回収できる捕虜の数を示す。

10 エリアマップ
エリアマップを記載。エリアマップの上が北を示す。赤い矢印（←）は、クリアするために本書が推奨する移動ルート（❶は階層が変わるときのつながり）、青い矢印（←）は敵兵の移動ルート（待機している場合は向きのみ矢印で表示）、黄色い矢印（←）は敵兵器や随伴歩兵の移動ルートを示す。敵兵や敵兵器は、状況に応じてルートを外して行動することもある。また、ミッション開始時に危険フェイズになっている場合はルートを掲載していない。エリア上に置かれたアイコンや引き出しの見方は右上のとおり。なお、機銃やトラム缶などそのエリア特有のアイコンについては、各エリアマップの右下に見方を記載している。また、大型兵器戦では部隊長のライフや気力などのデータも掲載している。

START……行動開始地点
GOAL……目的地。ミッションのクリア条件を満たさなければその場所に行ってもクリアできないこともある
❶▶P.000……その番号のエリアとつながっていることを示す。なお、同一エリア内に2カ所のつながりがある場所は、数字の色を変えて示している
ゾ連兵：偵察員（C）……敵兵の情報。「敵兵の種類：仲間になったときの兵種（スタッフランク）」を示す。ランクは基準であり、実際はランダムで多少変動する。詳細はP.078参照
男補虜：諜報員（C）……捕虜の情報。「性別：仲間になったときの兵種（スタッフランク）」を示す。ランクは基準であり、実際はランダムで多少変動する。詳細はP.078参照
M60の設計図……取得できる設計図やユニフォーム
レーション×3……取得できるアイテム
A→12の「POINT」と対応している

11 エリアマップ概要
そのエリアでとるべき行動や注意点などを記載している。

12 POINT／PHASE
「POINT」はエリアマップ上に置かれたAなどの場所での行動について、「PHASE」は行動の手順について記載している。

13 RANK S
クリアランクSの獲得をめざした攻略方法を掲載。ランクデータでは、影響する項目ごとにプレイ結果に応じて獲得できるポイント、およびS＞A＞B＞Cの4段階の判定を掲載。獲得ポイントの合計値を、ランク判定ポイントと照らし合わせることで、クリアランクが決まる。

14 AI兵器／モンスター名称
そのミッションで戦うことになるAI兵器やモンスターの名称。

15 AI兵器／モンスターの外観
そのミッションで戦うことになるAI兵器やモンスターの外観。

16 部位解説図
AI兵器やモンスターの各部位を色分けして表示している。❶などの番号は、17の「部位別耐久力表」と対応している。一部の大型兵器では、未着色部分への攻撃は無効。

17 部位別耐久力
部位の能力値を示す。項目の意味は以下のとおり。

部位名……部位の名称。色と❶などの番号は16の「部位解説図」と対応しており、各部位へのダメージの合計が総耐久力の数値に達するとAI兵器やモンスターの動きを止めたり、撃破できる。
耐久力……部位の耐久力。武器で攻撃してダメージを与えると減少していき、0になると部位が破壊される
脆弱性……どの程度、ダメージを与えやすいかを表す。◎は弱点の部分、○はやや弱い部分、△は平均的な部分、×は堅固な部分を示す
CO-OPS時の耐久力倍率……CO-OPS時の参加人数に応じて、数字ぶん耐久力が倍増する

18 残り耐久力による入手パーツ数／アイテム入手率変化
入手可能なパーツ数やアイテムの入手率の変化を示す。

19 攻撃データ
AI兵器やモンスターの攻撃手段とその威力を掲載している。ライフはライフへのダメージ、気力は気力へのダメージの威力を示している。一部のモンスターは、怒り状態になると威力が上がる。なお、モンスターの攻撃については対処法も掲載している。

E001 射撃訓練：無限

最大人数	4人
難易度	☠

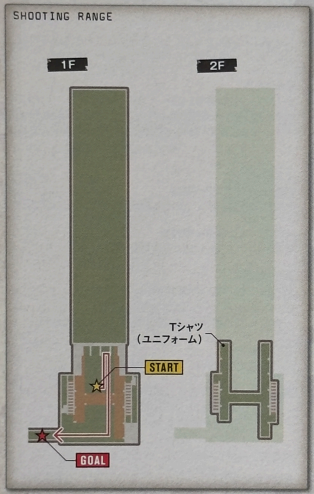
出現条件	M002 をクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	—
捕虜	—		
備考	—		

❶ 射撃訓練場

敵兵：0人　捕虜：0人



移動する的を狙う練習ができる

エリア北側に次々と出現するターゲットを攻撃する、射撃訓練ミッション。このミッションではすべての武器の弾数が無限になるため、思う存分、射撃のトレーニングを積むことができる。エリア中央の黄色い線を踏み越えると射撃的が出現しはじめるので、すぐに武器を構えて攻撃を開始しよう。P.265で紹介しているとおり、的のどの部分に命中したかで、獲得できるポイント（PTS）が変わる。また、両手を挙げた人型の的を撃つと減点になる仕組みだ。なお、目的地まで進めばそれでクリアとなるのだが、このミッションとE002はクリアランクの評価がない。

ターゲットによっては左右、または前後に移動するものも存在する。移動する場所を予測して撃つことも大事だ。

POINT 「射撃訓練：無限」の活用術

E001とE002の「射撃訓練：無限」と名の付くミッションでは携行した武器の弾数が無限になる。そのため、あらたに開発した武器の試し撃ちにはもってこい。わずかではあるが、武器を使用した際に武器経験値も取得できる。ただし、いくら時間をかけてクリアしたとしても、マザーベースにおけるターンは経過しない。したがって、開発を進めるのには利用できないのだ。

設置武器や投擲武器も、このミッションで使用方法を学んでおくといい。

ENTRY GATE ▸P.265

E002 射撃訓練：無限

最大人数	1人
難易度	☠

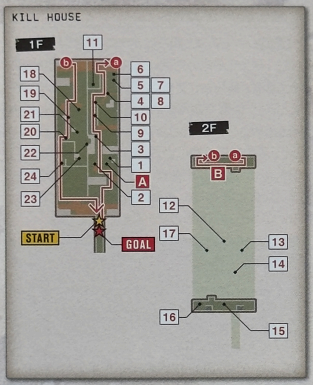
出現条件	M007 をクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	—
捕虜	—		
備考	—		

❶キルハウス

敵兵:0人　捕虜:0人



移動しながら攻撃する練習をする

E001 と同じく、武器の弾数が無限となるトレーニング用のミッション。左のエリアマップに記載した順番で、1つの的を打ち抜くと次の的が出現する。そして、一定ブース内の的をすべて撃ち終えるとミラーの指示があり、隣のブースまで進むと次の的が現れる、といった仕組みだ。移動しながら的を射撃していく必要があるため、より実戦的にトレーニングを積むことができる。なお、終了したいときは、E001 と同様、目的地まで移動すればいい。

最初のブースに足を踏み入れると、最初の的が出現し訓練が開始される。

【POINT A】近くの的を狙う

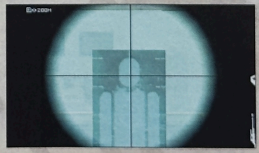
行動開始地点から北へと向かったところにある最初のブースでは、狭い路地内に次々と射撃的が現れる。遮蔽物が多い建物内での戦闘を想定したトレーニングにピッタリな場所だ。

的が至近距離に現れるため、ハンドガンやサブマシンガンといった近～中距離に適した武器を使うと効率よく攻撃していける。的確に敵の頭部に命中させる練習を積むのにうってつけだ。

手際よくターゲットを破壊。タイミングを見計らってリロードしよう。

【POINT B】遠くの的を狙う

いくつかのブースを抜けると、ハシゴを登って2Fへと進むことになる。ここでは、高い位置に的が出現するのだが、足場のある位置からかなり距離があり、ハンドガンのような射程の短い武器での射撃には不向き。スナイパーライフルなど、遠距離での戦いに適した武器に持ち替えて練習するといい。遠くの高所にいる敵兵を狙撃する際の練習になるため、M1Cやモシンナガンを携行していくのがオススメだ。



主観倍率を調整し、正確に狙撃。遠距離からのヘッドショットの練習をしよう。

ENTRY GATE ▸P.265

E003 射撃訓練：スコアアタック

最大人数	4人
難易度	☠

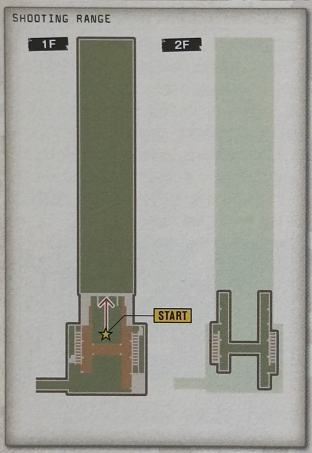
出現条件	E001 をクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間03：00		

❶射撃訓練場

敵兵：0人　捕虜：0人



正確な射撃が攻略のカギ

E001（P.274）と同じく、射撃訓練場で行なうミッション。ただし、このミッションでは3分という制限時間がある。開始後、北側にある黄色いラインを踏み越えると、人型や四角の的が出現。出現から一定時間経過するとその的はなくなって次の的が出現するので、その前に攻撃していこう。こうして的を撃っていき、いかにポイントを稼げるかを競うスコアアタックになっているのだ。人型の的は頭部を射撃すると高ポイントが得られるので、よく狙っていこう。

両腕を上げている人型のターゲットを撃つと200PTSも減点される。的出現時は反射的に撃たずに、まずは形を確認してほしい。

RANK S　スナイパーライフルを使って頭部を射撃

ランクS獲得には22100PTS以上が必要。そのため、アサルトライフルやスナイパーライフルといった精密射撃に適した武器を携行していくといい。人型の的を撃つ際は獲得ポイントが高い頭部、四角の的は内枠部分を確実に狙おう。このほか、攻撃するタイミングを逃さないように、的が出現していないタイミングでリロードして制限時間を有効に活用したい。

遠くに出現する的は、スナイパーライフルに持ち替えて確実に頭部を狙おう。

ランクデータ ※1

項目	S	A	B	C
射撃的得点	22100以上	18100~22000	14100~18000	0~14000

※1……ランク判定は射撃の得点のみで行なわれる。

ENTRY GATE ▸P.265

E004 射撃訓練：タイムアタック

最大人数	1人
難易度	☆

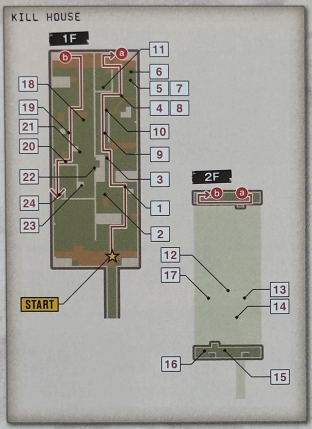
出現条件：E002 をクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間05：00		

❶ キルハウス

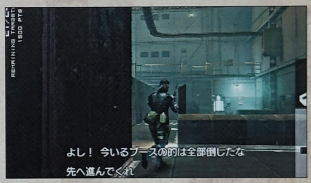
敵兵：0人　捕虜：0人



的が出現する場所を覚える

制限時間の5分以内に合計24カ所に出現する的を射撃し、すべての的を撃ち抜けばクリア。出現する的の順番は一定なので、左のエリアマップに記載された推奨ルートを進み、番号順に的を撃とう。

なお、一定のブース内にある的すべてに命中させると、ミラーから次のブースへと進むように指示が出る。この指示を聞いてから、次の範囲へと進んでいこう。指示が出る前に進んでも的は出ない。



2Fにあるターゲットを攻撃したあとは、柵をエルードで乗り越えて1Fへ飛び降りる。わずかだが、クリア時間の短縮に役立つ。

RANK S　2Fではスナイパーライフルを使おう

ハンドガンに加え、スナイパーライフルを携行して出撃。前半はハンドガンで的の頭部を狙っていき、2Fへ上がったらスナイパーライフルに切り替え、遠くに出現する的を狙撃。1Fに戻ったら再びハンドガンに持ち替え、残りの的を攻撃していくのだ。なお、クリア時間を少しでも短縮するため、推奨ルートと的の出現順を覚え、移動時間を短くしよう。

タイムロスを防ぐため、リロードはエリア間の移動中に行なうといい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	0:00~02:29	600	02:30~02:59	300	03:00~03:29	200	03:30以上	−500
射撃的得点	10100以上	1500	7600~10000	1200	5100~7500	800	0~5000	300
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E005 ターゲット射撃

最大人数	1人
難易度	☠

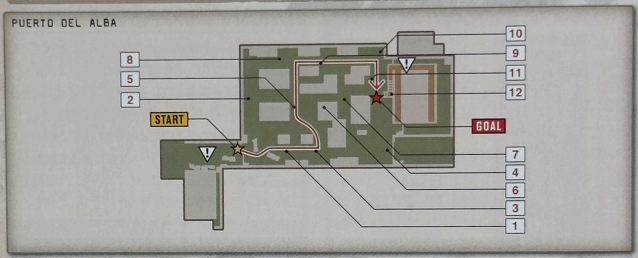
出現条件：M003 をクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間01：00（目標達成時＋30秒）		

❶ プエルト・デル・アルバ

敵兵：0人　捕虜：0人



正確に部位を狙い制限時間を延長する

このミッションは、制限時間内にエリア内のすべての的を撃つことが目的。得点の入り方はE001（P.274）と同じだが、こちらは撃った部位ごとに制限時間が延長されるボーナスが付くのだ。このボーナスは頭部で＋7秒、胴体で＋5秒、両腕で＋3秒となっている。そのため、素早く撃ち抜こうとするよりも、ていねいに的の頭部や胴体を狙っていき、1分しかない制限時間を延長しながら進めていくことが、ミッションクリアへの近道となる。

的が斜めに見える場所からは狙いをつけにくい。しっかりと正面から近づき、頭部に確実に命中させていこう。

RANK S　正確にターゲットの頭部を狙う

武器としては、弾数が多く遠距離も狙いやすいアサルトライフルがオススメ。ランクSにはスコアが5600PTS以上必要なため、すべての的の頭部に命中させるつもりで進めよう。ただし、1つだけならず的の外枠を撃ってもOK。必要なクリア時間が短いので、エリアマップに記された1～12までの順番に、効率よく的を攻撃していこう。推奨ルートと的の出現位置、撃つ順番をしっかり覚えて挑戦してほしい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00～01:19	600	01:20～01:29	300	01:30～01:39	200	01:40以上	100
射撃的得点	5600～6000	1500	3100～5500	1200	1600～3000	800	0～1500	300
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E006 ターゲット射撃

最大人数	1人
難易度	☠

出現条件 M004 をクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間02：00（目標達成時＋30秒）		

❶リオ・デル・ハーデ

敵兵：0人　捕虜：0人

屋根の上から的を撃つ

2分の制限時間内に、16カ所に出現する的を撃つ。基本的なルールは E005（P.278）と同様で、的の特定の部位を撃つことで制限時間が延長される。なお、行動開始地点である屋根から下へ降りてしまうと、一部の的が狙いにくくなる。少しだけ前方に移動し、そこから降りずに射撃していくのがオススメだ。

東の小屋にも的が4つある。遠くの的が狙いにくいので位置を微調整しよう。

RANK S　スナイパーライフルで遠距離の的を狙え

遠くの的を射撃するのに適したアサルトライフルとスナイパーライフルを携行しよう。ランクSはほぼすべての的の頭部を撃ち、かつ1分20秒未満でのクリアが必須条件となる。エリアマップに記した番号順に撃つ場合、近くにある 1 ～ 9 はアサルトライフルを、遠くにある 10 ～ 16 はスナイパーライフルを使おう。なお、 5 はしゃがんで撃ち、 12 ～ 14 はスナイパーライフルの倍率を上げれば頭部を狙いやすい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00～01:19	600	01:20～01:29	300	01:30～01:39	200	01:40以上	100
射撃的得点	7600～8000	1500	5100～7500	1200	3600～5000	800	0～3500	300
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.265

E007 ターゲット射撃

最大人数	1人
難易度	☠☠

出現条件 M010をクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間02：00（目標達成時＋30秒）		

❶ アルデア・ロス・デスピェルトス

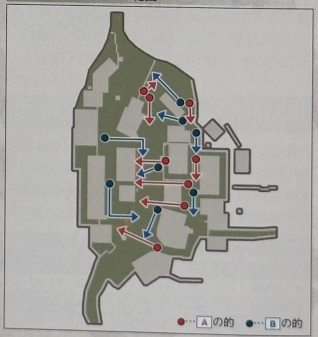
敵兵：0人　捕虜：0人

A と B のグループを交互に撃ち抜こう

制限時間は2分で、そのほかの基本的なルールはE005（P.278）と同じ。ただし、このミッションでの的はA1～A8とB1～B8という2つのグループに分かれており、A1を撃つとA2が出現し、B1を撃つとB2が出現するといった具合に、グループの番号順に出現する。片方に集中せず、AとBのグループを交互に射撃すると効率よく射撃していけるのだ。なお、すべての的は常に移動しつづけている。

動く的はターンする直前に少しの間、動きを止める。ここを狙って撃つといい。

ターゲットの移動する範囲



【POINT A】まとめて的を攻撃

A3、A4、B3、B4の的はいずれも、エリア中央の道路の西側で動きを止める。そのため、Aから北に向かって銃を構えておけば、微調整するだけで簡単に的の頭部が狙える。なお、A5、B5、A6は少し北へと進んだ位置から撃つと狙いやすい。

この位置で構えておけば、頭部を狙うのが容易。もし外した場合は、的が戻ってくるのを待ってから再度射撃しよう。

A5、B5、A6は、Aから少し北へ進んだ位置から撃つ。移動距離の長いB5ははずすとタイムロスになるので、先に射撃しておきたい。

【POINT B】A7を撃ったのち素早く南へ

A7以降のターゲットはBまで移動してから攻撃するといい。A7を撃ったら、エリア東側の道を南に進みつつ残りの的を撃っていこう。すべての的を攻撃し終わると、エリア中央の道路に目的地が出現。あとはその目的地に向けて急行するだけだ。

B6はトラックの裏側に出現する。見落としがちなので、AからBへ移動する道中に近づいて撃っておこう。

B7、A8、B8は、東側の道を縦に移動している。Bから南へ向かって移動すれば、簡単に狙いをつけられる。

RANK S 的の出現する順番と停止する位置を覚えよう

ランクSの獲得には、7600PTS以上のスコアと2分未満でのクリアが必要となる。このスコアを達成するには、ほぼすべての的の頭部を撃つ必要があるが、移動中の的の頭部を撃つのは困難を極める。そこで、事前に的の停止位置に向けて銃を構えておき、動いてきた的が止まった瞬間を狙って頭部を撃つように心がけたい。この射撃を効率よくこなしていくには、的が停止する場所と、頭部の高さを事前に把握しておくことが重要。何度も繰り返し挑戦し、感覚をつかんでおきたい。なお、的を撃つ順番はA1→B1→A2→B2→B3→B4→A3→A4→A5→B5→A6→B6→A7→B7→A8→B8がオススメだ。

狙いづらいB2ほどこの位置で停止。事前に銃を構えて射撃準備を整えよう。

B6はトラックの裏側に回って撃ち、A7、B7以降は南へ進みながら撃とう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:59	600	02:00~02:29	300	02:30~02:59	200	03:00以上	100
射撃的得点	7600~8000	1500	5100~7500	1200	3600~5000	800	0~3500	300
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E008 ターゲット射撃

最大人数	1人
難易度	☠☠

出現条件：M027をクリア

ミッションデータ

敵	—	備考	制限時間01：00（目標達成時＋30秒）
捕虜	—	報酬	・対戦ステージ「ソヴィエト・パトロール・ベース」開放

❶ 通用口

敵兵：0人　捕虜：0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

すべての的を撃ち抜く

1分以内に32個の的をすべて撃てばミッションクリアとなる。的の特定の部位を撃つと時間が延長される点はE005（P.278）と同じ。なお、4〜6以外は複数の的が同時に出現。これをすべて撃つことで、次の的が出現する仕組みだ。1つずつ攻撃していこう。

エリア内には2つの設計図がある。制限時間に余裕があれば入手しておきたい。

【POINT A】移動する的は停止時を狙う

A周辺にある2の的は南北に往復しており、移動中に頭部を狙うのは難しい。一定の距離を移動すると止まるので、そこを狙っていこう。なお、近くにあるドラム缶を撃てば、爆風での破壊も可能。東側に出現する2つの的もまとめて巻き込める。

ドラム缶で的を破壊すればクリア時間を短縮できるが、獲得できるポイントは低い。

【POINT B】銃を構えて待機しよう

B1Fの[B]周辺に出現する[7]の的は、物陰から出たり隠れたりする。的が姿を現してから銃を構えると、狙いをつけている猶予が少ない。最初から銃を構えたまま待機し、的が姿を見せた瞬間に射撃だ。

【POINT C】回転するターゲットが出現

[C]の近くにある[8]の的は6個が横一列に並んでいる。一定時間経つと前後に移動し始め、さらに回転する。獲得ポイントを気にしないのであれば、アサルトライフルやマシンガンで左から右へ一気に掃射しよう。確実に頭部に当てて高ポイントを得たい場合は、回転が終わるのを待ってから射撃するといい。

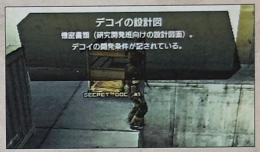
的が回転している最中に頭部を打ち抜くのは至難の業。回転を終えたあとはしばらく動かないので、少し待ってから射撃だ。

【POINT D】大量の的を撃ち抜く

B1Fで[8]の的をすべて撃つと、1Fの西に[9]の的が出現。これらは[D]まで移動してから狙い撃とう。

[9]の的を攻撃し終わると、北と西の2カ所に[10]の的が出現。これらの的は高所に出現し数も多いため、狙うのが難しい。効率よく進めるには、[9]の的射撃後にその場から動かず、西に出現する[10]の的を7つ射撃。そのあとに北へと移動し、北側に4つ出現している[10]の的を攻撃するのだ。

照準を上半身頭部に合わせれば、横方向に銃を移動させるだけで撃ち抜ける。



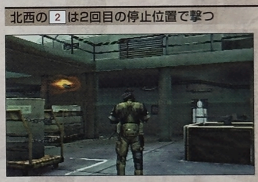
[D]地点の付近には、デコイの設計図がある。時間があれば入手しておくといい。

RANK S　時間よりも正確な射撃が要求される

ランクS獲得をめざす際、クリア時間よりもポイントの条件を満たすのが難しい。15600PTS以上稼ぐには、すべて頭部を狙う心構えで挑んでほしい。素早く推奨ルートを進んで行けば時間的に余裕ができるので、的を慎重に狙って攻撃していこう。開発済みであれば、レーザーサイト付きのM16A1（ショットガン装備）などを携行すると狙いやすい。

なお、1回までなら頭部をはずしても問題ないので、一度のミスなら気にせず進むといい。

北西の[2]は2回目の停止位置で撃つ



[A]地点北西にある[2]の的は南に移動し2回停止後、北へターンするように動く。

[2]の的を撃つときは、[3]の的の付近にあるドラム缶を間違って射撃しないよう！

2回目の停止位置はここ。1回目の停止位置から狙うよりも撃つのは簡単だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	600	04:00~04:29	300	04:30~04:59	200	05:00以上	100
射撃的得点	15600~16000	1500	10100~15500	1200	6100~10000	800	0~6000	300
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E009 ターゲット射撃

最大人数	1人
難易度	☆☆☆

出現条件：M033 をクリア

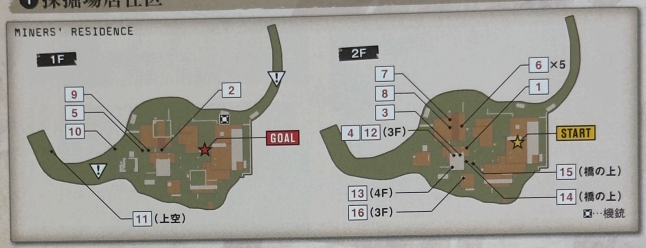
ミッションデータ

敵	—
捕虜	—
備考	制限時間00：30（目標達成時＋30秒）

報酬：
- M19の設計図 RANK.3
- 対戦ユニフォーム「コマンド兵」開放

❶ 採掘場居住区

敵兵:0人　捕虜:0人



スナイパーライフルで撃て

時間内に計20枚の的を撃つことが目的。制限時間は30秒だが、E005（P.278）と同じように、的の頭部や胴体を撃てば3〜7秒、時間が延長される。

的はエリアマップに記載した番号の順で撃つと次の的が出現するので、行動開始地点から動かずに、屋根の上からアサルトライフルやスナイパーライフルで狙撃していくといい。このうち7、8、9、14の的は一定のルートを往復しているので要注意。切り返すため動きが止まったところを正確に狙おう。

12以降の的は左側の建物に集中して出現する。どの的も高い位置に出現するので、見落とさないように。

RANK S　頭部を正確に撃ち抜いていく

このミッションもほかのターゲット射撃ミッションと同様、ランクS獲得のためにはほぼすべての的の頭部を撃ち抜かなければならない。

まずは開始と同時に少し前方へ移動し、アサルトライフルで1〜8までの的を撃つ。7は8が出現する場所とまったく同じ位置で停止するので、7を撃ったあとはすぐに8を撃つ準備をしよう。9〜11は的が遠い位置にあるため、スナイパーライフルに持ち替えて狙撃するといい。移動する9は出現した位置に戻ってくるまで待つのがポイントだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00〜01:59	600	02:00〜02:29	300	02:30〜02:59	200	03:00以上	100
射撃的得点	9500〜10000	1500	5000〜9400	1200	3500〜4900	800	0〜3400	300
ランク判定ポイント	2000以上		1500〜1999		1000〜1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.265

E010 フルトン回収

最大人数	1人
難易度	☠

出現条件：M001をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.1)×4	備考	制限時間03：00(アラート時−30秒、目的達成時+30秒)／MSF兵限定／フルトン回収装置必須
捕虜	−	報酬	・人気ホビー雑誌の台割 RANK.1（週刊ファミ通）

❶ プエルト・デル・アルバ

敵兵：4人　捕虜：0人

※1……最初から気絶状態。この敵兵をフルトン回収すると目的地が出現する。

エリア北東の通信兵をフルトン回収する

エリア北東で気絶している敵兵をフルトン回収すればクリア。このほかに敵兵が3人いるが、発見されると制限時間が30秒減ってしまうので注意しよう。目標の敵兵を回収すると制限時間が30秒延長され、付近に目的地が出現するので、あとは移動するだけだ。ちなみに目標の敵兵をキルすると失敗となる。

目標以外の敵兵は、物陰に隠れてやり過ごすか、背後から攻撃して無力化しよう。

RANK S　敵との戦闘を避けつつ進もう

動いている3人の敵兵とは極力戦闘を避けて、クリア時間を短縮するのがランクS獲得のコツ。

推奨ルートのようにエリア北側を走って進み、目標の敵兵がいる北東へと向かっていこう。目標の敵兵の近くには別の敵兵がいるが、これは遠くからMk.22で攻撃し、眠らせておくといい。

目標の敵兵のフルトン回収しても、危険フェイズになるとランクSを獲得できなくなるので油断は禁物。出現した目的地へ素早く駆け込むのだ。このように進めば、30秒以内でのクリアも難しくはない。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:09	650	01:10~01:39	300	01:40~02:19	200	02:20以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004以上	100	−	−
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E009 ターゲット射撃
E010 フルトン回収

ENTRY GATE ▸P.265

E011 フルトン回収

最大人数	2人
難易度	

出現条件：M006 をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.2）×4
捕虜	男捕虜：食糧技術者（C）
備考	制限時間06：00（アラート時−60秒、目的達成時＋30秒）／フルトン回収装置必須

報酬
- 人気ホビー雑誌の台割 RANK.1（電撃PlayStation®）
- AXE（アックス）の設計図 RANK.1
- 対戦ユニフォーム「哨戒兵」開放

❶ リオ・デル・ハーデ

敵兵：4人　捕虜：1人

物陰から敵兵を眠らせる

6分以内に敵兵全員のフルトン回収をめざす。1人でもキルしてしまうとミッションは失敗なので、Mk.22を携行して出撃しよう。行動開始直後は下に見える敵兵と南にある見張り台の敵兵を無力化する。その後、物陰に隠れながらMk.22やCQCを使って無力化していき、全員をフルトン回収するのだ。

開始地点近くの窓から麻酔銃を構えれば、見張り台の上にいる敵兵を攻撃できる。

RANK S　推奨ルートに沿って次々に無力化

行動開始直後に小屋の2Fから、下を歩いている敵兵、南側の見張り台の敵兵をMk.22で眠らせる。小屋の1Fに降りたら北側の敵兵を眠らせ、道中にある南側の見張り台へ登り、眠らせておいた敵兵をフルトン回収する。さらにこの見張り台から残る西側の敵兵を眠らせれば、あとは地上を回って全員をフルトン回収するだけ。立ち状態で走って移動時間を短縮していけば、1分40秒未満でクリア可能だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:39	650	01:40~02:39	300	02:40~03:39	200	03:40以上	−500
総キル行為数	000	700	−	−	−	−	−	−
アラート回数	000	350	001~003	200	004以上	100	−	−
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E012 フルトン回収

最大人数	1人	出現条件	M008 をクリア
難易度	☠☠		

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×4	備考	制限時間05：00(アラート時−30秒、目的達成時+30秒)／フルトン回収装置必須
捕虜	男捕虜：栄養学者(C)	報酬	−

❶アルデア・ロス・デスピエルトス

敵兵:4人　捕虜:1人

※1……確実に三つ星シェフのスキルを所持。　※2……すでに入手している場合は出現しない。

トラック周辺の敵兵に注意

制限時間5分の間に、トラックの近くにいる捕虜をフルトン回収する。まずは行動開始地点の近くにいる敵兵をMk.22で眠らせ、フルトン回収。その後、中央の道路にいる敵兵をMk.22で眠らせ東へ進む。路地にいる敵兵も同様に無力化し、ターゲットの捕虜をフルトン回収しよう。最後にトラックそばの敵兵を無力化し、安全な状況になったら目的地へ進めばいい。

目的地へ向かう際は、トラックそばの敵兵に注意。物陰から様子を見て、背後を向けたらCQCだ。

RANK S　敵を無力化しつつトラックへ

まずは行動開始地点からまっすぐ進み、段差の上にいる敵兵を、建物の影からMk.22で眠らせよう。そして、眠らせた敵兵の近くにある建物の陰から、エリア中央の道路にいる敵兵をMk.22で攻撃し、無力化する。これによってエリア中央の進路が確保されるので、一気にトラックへ移動できる。トラックの右側から北へ回り込み、近くにいる敵兵をCQCでしめんかMk.22で無力化したあとは、速やかにターゲットの捕虜をフルトン回収しよう。すると目的地が出現するので、すぐに移動してクリアだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~00:59	650	01:00~01:59	300	02:00~02:59	200	03:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E013 フルトン回収

最大人数	1人
難易度	☠☠

出現条件：M014 をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×4	備考	制限時間07：00(アラート時−60秒、目的達成時+30秒)／フルトン回収装置必須
捕虜	男捕虜：技官(C)	報酬	・人気ホビー雑誌の台割 RANK.1(週刊少年マガジン)

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所

敵兵:4人　捕虜:1人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

西に迂回してフェンスの向こうへ進む

北の小屋にいる捕虜を7分以内に回収することが目的。まずは西へ進み軒下へ入り、突き当たりまで進んだら北へ。進行方向にいる敵兵をMk.22で眠らせ、フェンスの向こうのエリアへと移動して捕虜を回収しよう。

RK47の設計図を取りに行きたいときは、エリア中央の敵兵を眠らせたうえで、フェンスそばの敵兵の動向を確認し、発見されないように動こう。

コンテナからフェンスのそばにいる敵兵の様子を見る。背後を向けた瞬間に接近してCQCしよう。

RANK S　エリア西から進んでいこう

基本的に推奨ルートどおり西の軒下を進み、ルート上にいる敵兵は、すべてMk.22で眠らせていけばOK。その際、ヘッドショットを決めるのが理想だが、照準を合わせるのが得意でないなら身体を狙って数発撃ち込み、確実に眠らせていこう。エリア中央にいる敵兵を、わざわざ無力化する必要はない。

路地からフェンス向こうのエリアに進んだら、フェンスそばの敵兵をMk.22で素早く無力化。あとはエリア北の小屋にいるターゲットの捕虜をフルトン回収し、小屋の外に出現する目的地へ急ぐだけだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:19	650	01:20~02:39	300	02:40~03:19	200	03:20以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004以上	100	−	−
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.265

E014 フルトン回収

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M026をクリア

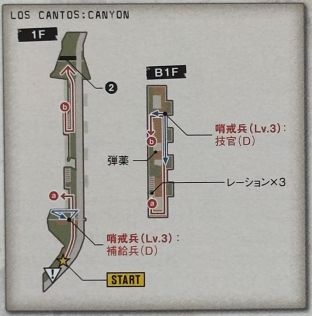
ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.3)×9
捕虜	男捕虜：ゲリラ兵(C)
備考	制限時間15：00(アラート時−60秒、目的達成時+30秒)／フルトン回収装置必須
報酬	−

全体マップ コスタリカ・イラス山

❶ ロス・カントス／渓谷

敵兵：2人　捕虜：0人



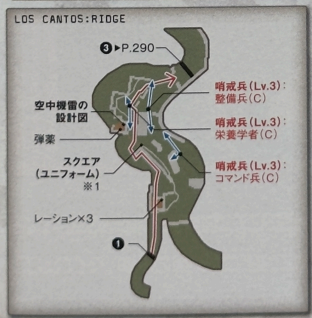
B1Fに降りたら柱の陰に隠れよう

まずは橋の入口にいる敵兵をMk.22で攻撃し、敵兵を無力化しよう。このミッションの敵兵はヘルメットを被っているため、身体に数発連続で当てた方が確実だ。橋のB1Fへ降りたら、巡回している敵兵を柱の陰に隠れてやり過ごし、背後をとってCQCを決める。こうして安全を確保したら北へ向かおう。

橋の1Fから B1Fへ向かう際は、橋の入口から北へ下に降りればいい。

❷ ロス・カントス／尾根

敵兵：3人　捕虜：0人



※1……すでに入手している場合は出現しない。

ラブダンボールでショートカットする

入口の北にある段差は、ラブダンボールで足場を作ればショートカットできる。ショートカット後は北へ進み、トラックの周囲が見渡せる場所からトラックの両側にいる敵兵をMk.22でそれぞれ眠らせよう。なお、ここには入手していない場合に限り、設計図とユニフォームがあるので、未入手なら立ち寄るといい。

ショートカットしないなら、道なりに敵兵を無力化しながら北へ向かおう。

❸フェルテ・ラ・ラデラ

敵兵:4人　捕虜:1人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

捕虜のそばにあるクレイモア地雷に注意

このエリアに移動してきたら、道なりに北へと進み巡回中の敵兵をMk.22で眠らせる。ハシゴの前にも敵兵が警戒にあたっているため慎重に進み、姿を確認したらMk.22で無力化するのだ。その際に接近しすぎると発見されるので、離れて攻撃しよう。

このあとはハシゴを登って目的の捕虜がいる砦の2Fへ進むのだが、注意したいのが捕虜の左右に仕掛けられたクレイモア地雷の存在。南から接近すると起爆してしまうため、左手の壁沿いに北へと回り込んでから捕虜に近づいてフルトン回収してほしい。

RANK S　ホールドアップを狙って時間短縮

クリア時間を2分20秒未満に抑えるのはなかなか難しい。Mk.22による無力化は時間がかかるので、スニーキングスーツを装備してホールドアップを積極的に狙い、少しでも時間短縮を図るといい。エリア❸のハシゴのそばにいる敵兵を無力化するときは、スモークグレネードで視界を封じると安全。投擲したら一気に接近してCQCびたーんを仕掛けよう。

時間短縮のためクレイモア地雷は解除せず、裏側から回り込み捕虜のもとへ行こう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~02:19	650	02:20~05:29	300	05:30~06:59	200	07:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.265

E015 フルトン回収

最大人数	1人
難易度	☠ ☠ ☠

出現条件：M027をクリア

ミッションデータ

敵	偵察兵(Lv.1)×6	備考	制限時間07：00(アラート時−30秒、目的達成時+30秒)／フルトン回収装置必須
捕虜	男捕虜：医学者(B)※2	報酬	・対戦ステージ「リュイナス・デ・ショチケツァル(夜)」開放

※2……敵兵として出現する。

❶セルバ・デ・ラ・レチェ／坂道

敵兵:6人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。
※3……いずれか1人が男捕虜：医学者(B)に変わる。

敵兵に変装した捕虜を回収

敵兵に扮したターゲットを見つけ出し、フルトン回収する。ターゲットは北に潜んでいる敵兵3人のうちのいずれか。1人ずつ無力化しながらエリアの北へ向かい、目的の捕虜を捜索しよう。

捕虜は手にバナナを持っており、周囲を気にするように動いているのが特徴だ。

【POINT A】死角からヘッドショットを狙う

北にいる敵兵を狙うには、A付近が最適。しゃがんだ状態で近づけば見つからず、なおかつ2人の敵兵を見渡せるので、ヘッドショットを狙いやすい。

RANK S　確実にヘッドショットを決めていく

ランクSを獲得するには、1分30秒未満でのクリアが必須になるが、時間的に余裕はあるはず。落ち着いて慎重にヘッドショットを狙っていこう。

なお、Aから狙う2人の敵兵のうちどちらかが捕虜だった場合、それを回収したあとは来た道を引き返して目的地に移動しよう。わざわざほかの敵兵を相手にせず、クリア時間を短縮するのだ。

Aから敵兵を狙うとき、その姿を見て捕虜かどうかを判別し、素早く回収しよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:29	650	01:30~02:59	300	03:00~04:29	200	04:30以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003以上	100	−	−
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E016 フルトン回収

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

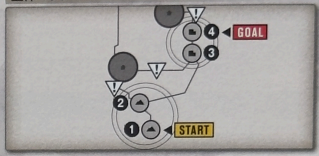
出現条件：M029をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×10
捕虜	男捕虜：研究員(B)
備考	制限時間13：00(アラート時−60秒、目的達成時+30秒)／フルトン回収装置必須
報酬	−

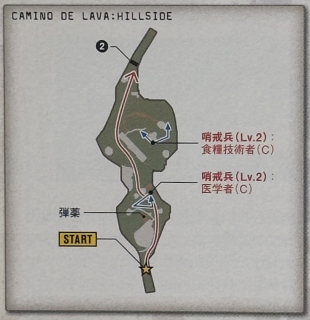
全体マップ

コスタリカ・イラズ山



❶カミーノ・デ・ラーバ／坂道

敵兵:2人　捕虜:0人



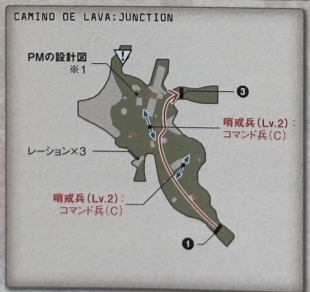
素早く敵兵の背後をとろう

目標の捕虜はエリア❹(P.294)にいる。これを7分以内にフルトン回収することが目的だ。まずは北へ向かって進んでいき、背を向けて歩いている敵兵が見えたら、背後からMk.22のヘッドショットで眠らせよう。推奨ルートを進めば北東の敵兵には気づかれないので、そのままエリア❷へ向かえばいい。

スニーキングスーツを着用しているなら、ホールドアップを狙うのが手っ取り早い。

❷カミーノ・デ・ラーバ／三叉路

敵兵:2人　捕虜:0人



※1……すでに入手している場合は出現しない。

しゃがみ移動で北東の出口をめざす

エリア中央に敵兵がいるが、西側をしゃがみ移動で入口正面のコンテナまで一気に進めば発見されずにすむ。北側を巡回している敵兵が進行方向へと移動してくるので、Mk.22で素早く無力化しよう。その後、北東の出口から次のエリアへ進めばいい。

入口の正面にあるコンテナの陰は見つかりにくい。ここから敵兵を射撃しよう。

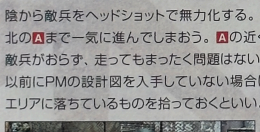
❸ カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

敵兵：3人　捕虜：0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

敵兵を無力化したら一気に前進

エリアに入ったらすぐに東側の壁沿いに移動し、木陰から敵兵をヘッドショットで無力化する。あとは、北のAまで一気に進んでしまおう。Aの近くまでは敵兵がおらず、走ってもまったく問題はない。なお、以前にPMの設計図を入手していない場合は、このエリアに落ちているものを拾っておくといい。

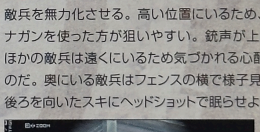


ホールドアップを狙うのも有効。無力化させたあとは、すみやかに北の出口へ。

エリア❷でPMの設計図を回収してない場合は、このエリアに出現する。

【POINT A】見張り台の敵兵を狙撃せよ

Aにたどり着いたら、まずは西の見張り台にいる敵兵を無力化させる。高い位置にいるため、モシンナガンを使った方が狙いやすい。銃声が上がるが、ほかの敵兵は遠くにいるため気づかれる心配はないのだ。奥にいる敵兵はフェンスの横で様子見しつつ、後ろを向いたスキにヘッドショットで眠らせよう。

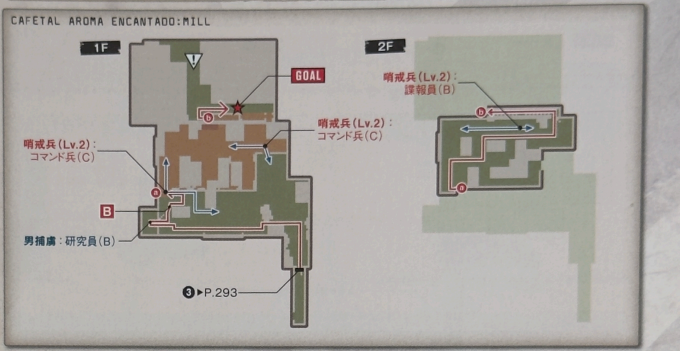


見張り台の敵兵はハンドガンでは狙いにくい。モシンナガンを活用するのだ。

見張り台の敵兵を無力化したあとは、この地点で奥の敵兵の動向を探ろう。

❹ カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

敵兵:3人　捕虜:1人



一気に西へ移動する

素早く行動すれば、北にいる敵兵には見つからない。そのまま西へ進んで、コンテナの裏から西側の敵兵を無力化しよう。あとは捕虜のいる部屋へ移動して、フルトン回収すればいい。

このエリアに入ると同時に、左手の壁沿いを一気に走って進みコンテナに隠れよう。

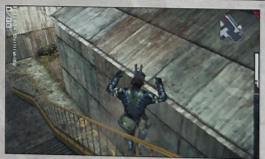
【POINT B】スモークグレネードを活用

捕虜を回収したら、西のハシゴから2Fへ登ろう。ただし、そのまま進むと2Fにいる敵兵に見つかってしまう。物陰からスモークグレネードを投げて敵兵の動きを止め、そのスキに通過するといい。

スモークグレネードは、しっかりと敵兵を煙で包み込むようにして投げるのだ。

RANK S　敵兵を無視して進みクリア時間を短縮せよ

ランクS獲得のためのクリア時間が厳しいので、敵兵と可能な限り接触しないことが重要。無力化させる際は、Mk.22やCQCよりも短時間ですむホールドアップを狙おう。エリア❷(P.292)では1人目を無力化し、エリアの端に沿って東側を進んで行こう。エリア❸にいる見張り台の敵兵は、西か南を向いているスキに通過すれば、見つからずに進めるはずだ。



エリア❹の北にある階段は、ローリングで手すりを飛び越えると時間短縮につながる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~02:49	650	02:50~04:59	300	05:00~08:59	200	09:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E017 フルトン回収

最大人数	2人
難易度	☠ ☠ ☠

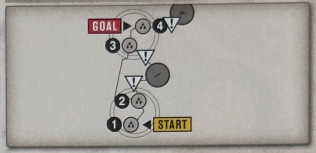
出現条件：M032をクリア

ミッションデータ

敵	偵察兵(Lv.1)×7／偵察兵(Lv.3)×4
捕虜	－
備考	制限時間16：00(アラート時－60秒、目的達成時＋30秒)／フルトン回収装置必須
報酬	－

全体マップ

コスタリカ・エレディア中央



❶ セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル

敵兵：2人　捕虜：0人

見通しが悪いので慎重に進もう

このミッションは16分以内に、出現する全敵兵のフルトン回収が目的となる。フルトン回収システムがランク2以下だと数が足りなくなるが、途中のエリアで補充可能なので問題はないだろう。

霧が濃く見通しが悪いうえ、すべての敵兵が身を潜めており、不用意に移動すると思わぬところで見つかってしまう。敵兵の位置を確認しやすいように、暗視ゴーグルやサラウンドインジケーター、ソリトンレーダーなどを携行しておきたい。

目視では見つけにくい敵兵も、暗視ゴーグルを装備していれば見つけやすい。

【POINT A】死角からヘッドショットを狙う

南と北にいる2人の敵兵は、どちらも段差の上に潜んで待ちかまえている。それぞれAの位置へ移動すれば、敵兵に見つからずに攻撃できるのだ。Mk.22でヘッドショットを狙おう。

CQCやスタンロッドで気絶させるときは、物音を立てないように近づこう。

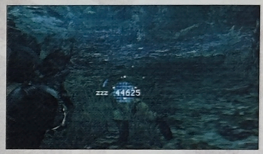
❷ セルバ・デ・ラ・レチェ／坂道

敵兵:3人　捕虜:0人

3人目の敵兵は迂回して背後をとる

まずは北へと進んで段差の上から1人目の敵兵をMk.22で眠らせよう。これを回収したら推奨ルートを進み、進路上にいる2人目の敵兵もMk.22で無力化。その後、エリア北西にいる3人目の敵兵に見つからないよう、大きく迂回して西へと移動するのだ。すると3人目の敵兵の背後をとることができる。

北東の敵兵に近づきすぎると発見される。このあたりの位置から撃とう。



3人目の敵兵はホフクして構えている。背後から接近すれば無防備だ。

❸ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下

敵兵:2人　捕虜:0人

西の壁伝いに進行する

西の壁を沿うようにしゃがんで北へ進み、最初の段差を登る前に、西側の敵兵をMk.22で眠らせておく。その後、推奨ルートを進めば北の敵兵の背後をとれるので、すみやかに無力化するのだ。なお、エリア中央でフルトン回収システムが拾えるので、足りないときは安全を確保してから入手しておくといい。

壁伝いに移動すれば、西の敵兵には見つからない。背後から無力化してもいい。

フルトン回収システムを入手する際は、先に北の敵兵を無力化しておこう。

❹ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上

敵兵：4人　捕虜：0人

※1……確実に対戦車ライフル設計者のスキルを所持。

南の壁沿いに大きくエリアを回る

敵兵はスナイパーライフルを持っており、かなり遠い位置からでもこちらを見つけてくる。南の壁を伝うようにしゃがみ移動で慎重に進んでいき、最終的に北の敵兵のいる位置まで迂回するのだ。銃声のあがる武器は危険なので、敵兵を無力化するときはサプレッサー付きのMk.22かホールドアップを狙おう。

最初の敵兵は木陰にしゃがんで隠れている。背後から忍び寄るのだ。

【POINT B】南の壁伝いを移動しよう

Bから南の壁伝いを移動し階段から上へ登れば、東の敵兵2人に発見されずに移動できる。こうして南東の敵兵の背後に回り込み、ホールドアップなどで無力化。フルトン回収を済ませたら、しゃがみ状態のまま北へ進み、北東の敵兵の背後をとるといい。

【POINT C】残る敵兵は狙撃して無力化

東の敵兵2人を無力化したら、段差を降りてCへ。ここからモシンナガンで残る北の敵兵をヘッドショットし、フルトン回収するのだ。モシンナガンは発砲時に銃声が響いてしまうが、先にほかの敵兵をすべて無力化していれば問題ない。フルトン回収が済んだら、あとは目的地へと進めばOK。

RANK S　スニーキングスーツで挑む

4分未満でのクリアが条件の1つなので、素早い行動が必要となる。推奨ルートを進みながら、迅速に敵兵を無力化していこう。スニーキングスーツならば足音がしないため立って移動しやすく、クリア時間の短縮につながるはずだ。また、事前にフルトン回収システムをランク3以上に開発しておきたい。そうすれば、途中で補充する必要がなくなり、さらにクリア時間を短縮できる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	650	04:00~06:59	300	07:00~09:59	200	10:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E018 ターゲット爆破

最大人数	1人
難易度	☠☠

出現条件：M009をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.3)×4	備考	制限時間16：00(アラート時−30秒、目的達成時+30秒)／C4爆弾必須
捕虜	−	報酬	・人気ホビー雑誌の台割 RANK.1(電撃ゲームス)

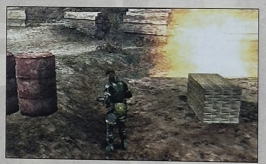
❶リオ・デル・ハーデ

敵兵:4人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

C4爆弾を設置してコンテナを爆破

ターゲットとなるコンテナにC4爆弾を設置して爆破し、目的地へ向かえばクリア。コンテナ爆破時に制限時間が30秒プラスされるボーナスがあるが、これはターゲット爆破ミッションすべてに共通する。なお、爆破時の音で警戒レベルが上がらないよう、あらかじめ全敵兵を無力化しておくといい。



爆風に巻き込まれる危険があるので、C4爆弾は十分に離れて起爆しよう。

RANK S　ボート小屋周辺の3人を無力化せよ

エリア中央にいる敵兵3人の迅速な無力化が、ランクS獲得のカギを握る。まずは北へ進みボート小屋内の敵兵をMk.22で無力化。その後、ボート小屋の前にいる2人の敵兵をMk.22で順次無力化していく。これが終わったら、走ってコンテナに向かおう。そしてコンテナの右側に回り込んでC4爆弾を設置したあとは、目的地であるボート小屋前をめざして移動。この移動中に爆破すれば、素早くクリア可能だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:19	650	01:20~02:29	300	02:30~03:29	200	03:30以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003以上	100	−	−
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.266

E019 ターゲット爆破

最大人数	1人	出現条件	M028をクリア
難易度	☠☠		

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.3)×4	備考	制限時間13:00(アラート時−60秒、目的達成時+30秒)／C4爆弾必須
捕虜	−	報酬	・対戦ステージ「アルデア・ロス・デスピエルトス(夜)」開放

❶ カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

敵兵:4人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

ホールドアップで無力化せよ

ターゲットをC4爆弾で爆破することが目的。このエリアの敵兵はヘルメットを被っており、気力も高いためMk.22での無力化は時間がかかる。したがって、最初の敵兵2人は背後から接近し、ホールドアップさせよう。敵兵2人の無力化に成功したあとは、そのまま道なりに進み、トラックの近くへ移動すればいい。

【POINT A】モシンナガンで狙撃する

中央西の見張り台にいる敵兵は、Aからモシンナガンで撃って眠らせてしまおう。眠らせたあとは、見張り台の近くから北にいる敵兵をモシンナガンで狙撃。こうしてコンテナ周辺の安全を確保したらすぐに北へ進み、C4爆弾を使ってコンテナを破壊するのだ。

C4爆弾はターゲットのコンテナに直接張り付けるように設置すればいい。

RANK S　C4爆弾は北側に設置しよう

クリア時間の条件はそれほど厳しくないので、確実に敵兵を無力化して見つからないことを心がけてほしい。ただし、コンテナを破壊する際、C4爆弾の近くに敵兵がいると爆風でキルしてしまい、キル行為数が増えてしまう。ランクSの障害となるため、コンテナの北側に設置して巻き込まないようにしよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:49	650	01:50~02:49	300	02:50~03:49	200	03:50以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E020 ターゲット爆破

最大人数	1人
難易度	☠☠☠☠

出現条件	M033→E044の順にクリア

ミッションデータ

敵	キッドナッパー×1／ソ連兵×4	備考	制限時間06：00（アラート時−30秒、目的達成時+30秒）／C4爆弾必須
捕虜	—	報酬	・C96の設計図 RANK.3（ランクSクリア時のみ）

❶ 通用口

敵兵：4人　捕虜：0人

スモークグレネードが活躍する

エリアの奥にあるターゲットを爆破するミッション。行動開始と同時に真っすぐ進み、1Fの敵兵に向かってスモークグレネードを投げつけよう。これで1Fと2Fの敵兵どちらも動きを止めるので、そのまま敵兵を無視して一気に奥へと進むといい。

スモークグレネードはここから投擲。攻撃ボタンを長押しして、敵兵の足もと付近に落ちるように調整するのがポイントだ。

【POINT A】キッドナッパーに要注意

B1Fの通路にはキッドナッパーが飛行しており、レーザーポインタに触れると見つかってしまう。まずはこのキッドナッパーをやり過ごすため、B1Fへ降りる前にAに向けてチャフグレネードを投擲しよう。それからB1Fへ降りてAに着いたら、今度は出口に向かってスモークグレネード→チャフグレネードの順に連続で投げる。これにより、奥の敵兵とキッドナッパー両方の動きを阻害でき、強行突破が可能になるのだ。

チャフグレネードの効果中は、キッドナッパーの動きを停止させられる。

【POINT B】再びスモークグレネードを投擲

コンテナの前には敵兵が立っているので、C4爆弾を設置する前に、この敵兵を排除する必要がある。まず、Bから敵兵の足もとにスモークグレネード投げて視覚を奪おう。それから素早く敵兵に接近しCQCびたーんを仕掛けるか、ホールドアップで無力化する。こうして安全を確保したらコンテナへ向かえばいい。

スモークグレネードが爆発する前に敵兵へ近づくと発見される恐れがある。爆発を確認してから接近を開始しよう。

【POINT C】離れてからC4爆弾を起爆

ターゲットのコンテナを守っている敵兵を排除したら、コンテナにC4爆弾を設置し、いったんCに避難してから起爆。C4爆弾の近くで起爆すると爆風に巻き込まれるので、これまでの爆破ミッションと同様、ある程度距離をとって起爆することが大事だ。あとは出現した目的地へ進めばクリアとなる。

C4は威力が高いので巻き込まれると瀕死のダメージを受けかねない。Cの位置から起爆させれば安全だ。

RANK S　スニーキングスーツでやり過ごす

スニーキングスーツを装備した状態で通路の東側の壁伝いに進めば、1Fと2Fの敵兵には発見されにくく、大幅な時間短縮が可能だ。このとき、2Fの敵兵に不審がられる場合もあるが、そのまま建物の通路へ入り込めば見つからない。なお、ターゲットのコンテナを破壊する際は、C4爆弾の爆風でコンテナのそばの敵兵をキルしないように。C4爆弾をコンテナの西側に設置してから起爆すれば安全だ。

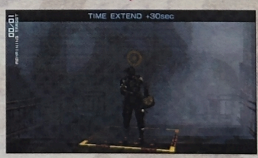
最初の敵兵を素通りする

東側の壁に沿うように移動。スモークグレネードを使っておけばより安全だ。

2Fの敵兵に発見されそうになるが、無視して先に進んでしまおう。

C4爆弾を起爆直後に目的地点へ

C4爆弾をコンテナの西側に設置したら、コンテナの東側に張り付いて起爆。



起爆直後に西へ進めば目的地点が現れ、即クリアとなり時間が短縮できる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~02:39	650	02:40~03:39	300	03:40~04:39	200	04:40以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E021 輸送トラック爆破

最大人数	1人
難易度	☠☠☠

出現条件：M029をクリア

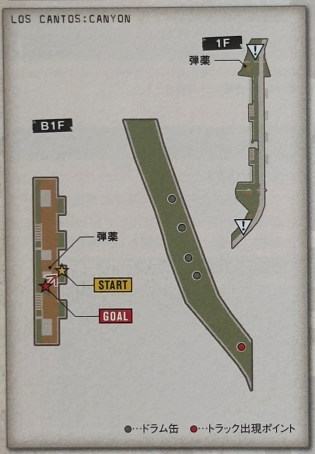
ミッションデータ

敵	—
捕虜	—
備考	—

報酬：・対戦ステージ「ボスケ・デル・アルバ（夜）」開放

❶ ロス・カントス／渓谷

敵兵：0人　捕虜：0人



ミサイルでトラックを爆破しよう

次々と現れるトラックを爆破していく。バトルドレスを着用してミサイルを3種類持ち込もう。さらに、弾薬を補充できるように支援補給マーカーもあるといい。ミッションが始まると、東の道路を南から北へトラックが通過していく。トラックは続々とやってくるので、出現したミサイルで攻撃していこう。ミサイルを発射したらすぐにリロードし、常に攻撃可能な態勢を整えておくように。計25台のうち1台でもエリア北端へ到達すると、ミッション失敗となってしまう。

行動開始直後に支援補給マーカーを使い、補充用の弾薬を近くに配置しておく。残弾がなくなったらすぐに拾うのだ。

RANK S　複数のトラックを同時に爆破する

トラックは必ずしも1台ずつ出現するとは限らない。2台～4台が同時に現れることもあるのだ。その際、トラック同士が近くにいる状態でミサイルを当てれば、複数のトラックをまとめて爆破できる。このようにして同時に爆破していくことでクリア時間を短縮していけば、3分20秒未満でのクリアというランクSを獲得の条件を満たせるはずだ。

最後は4台同時に出現する。手前のトラックの出現と同時に攻撃しよう。

ランクデータ ※1

項目	S	A	B	C
クリア時間	00:00～03:19	03:20～03:39	03:40～03:59	04:00以上

※1……ランク判定はクリア時間のみで行なわれる。

E022 敵兵殲滅

最大人数	2人
難易度	☠☠

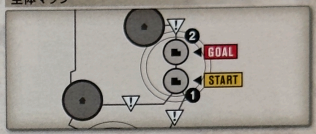
出現条件：M026→E014の順にクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×10
捕虜	—
備考	制限時間13:00(アラート時−60秒、目的達成時+30秒)
報酬	・対戦ステージ「サイロ・エントランス」開放 ・バトルドレス(ヘルメット装着)(ユニフォム)の入手条件の1つ(P.459)

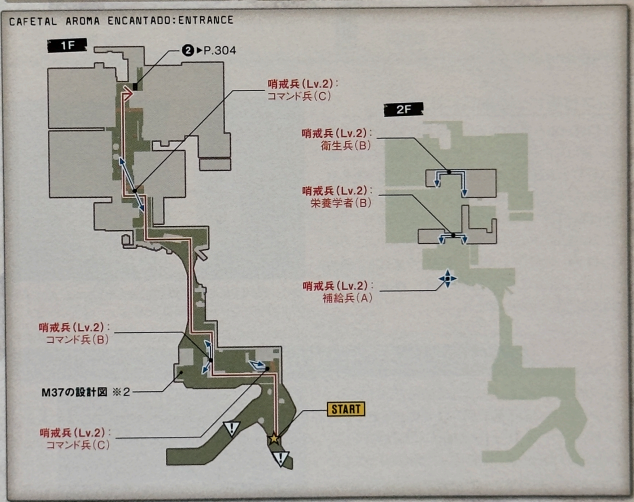
全体マップ

コスタリカ・イラズ山



❶ カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

敵兵:6人　捕虜:0人



※2……すでに入手している場合は出現しない。

1Fを片づけてから2Fの敵兵を無力化

最初に見える2人の敵兵は、背後からMk.22で眠らせる。次は中央のトラックで一度待機し、西の見張り台の敵兵をモシンナガンで狙撃しよう。そこから北上する際は、2Fの敵兵に見つからないように慎重に進むように。エリア北側では、先に地上の敵兵を無力化してから、2Fにいる敵兵を眠らせるといい。

見つからないことが大事になる。麻酔銃を2種類携行しておき使い分けよう。

❷ カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

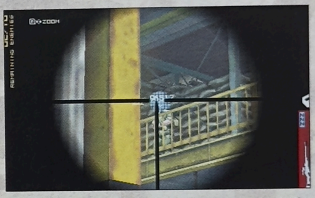
敵兵：4人　捕虜：0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

ハシゴ付近にいる敵兵に注意

入口付近から1Fの東側にいる敵兵をMk.22で攻撃し、続けて2F東のハシゴ付近にいる敵兵も狙い撃つ。1Fから攻撃する際、柵に弾丸が当たるとその音で警戒されるため慎重に狙うように。柵に当たった場合は落ち着いて照準を調整し、再度攻撃だ。

このあとは1Fの西のコンテナへ行き、付近の敵兵の様子をうかがう。そして背後から接近して無力化したら、西のハシゴから2Fへ登り、最後の敵兵を物陰に隠れながら狙い撃とう。



2Fにいる敵兵を発見されずに確実に無力化するには、入口付近からモシンナガンでヘッドショットを狙うといい。

RANK S　ヘッドショットの一撃で無力化する

基本的には推奨ルートに沿って進んでいけばいいのだが、ランクSの獲得にはクリア時間を短縮する必要がある。そのため、敵兵を気絶させてもフルトン回収などに時間を使わず、無視して進んでいきたい。なお、いずれの敵兵もヘルメットを被っていないため、攻撃する場合は可能な限りヘッドショットを狙い、攻撃にかける時間を少しでも短縮していこう。

攻撃の精度が求められる。素早く敵兵の頭部に照準を合わせて狙い撃つのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~02:29	650	02:30~03:29	300	03:30~04:29	200	04:30以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵滅死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E023 敵兵殲滅

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M033 をクリア

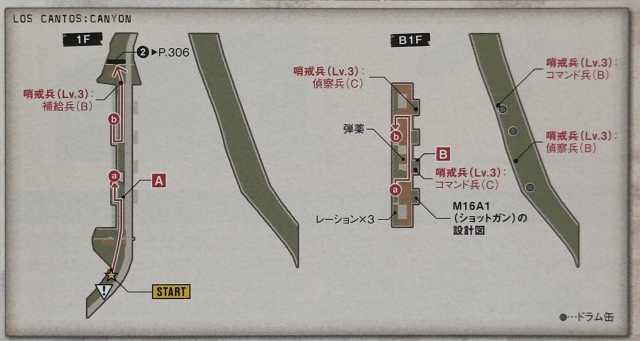
ミッションデータ

敵	哨戒兵（Lv.3）×10
捕虜	―
備考	制限時間07：00
報酬	・水平二連（ゴム弾）の設計図 RANK.3 ・バトルドレス（ヘルメット装着）（ユニフォーム）の入手条件の1つ（P.459）

全体マップ　コスタリカ・イラス山

❶ ロス・カントス／渓谷

敵兵：5人　捕虜：0人



回復アイテムを十分用意しておこう

7分以内にすべての敵兵をフルトン回収、またはキルしなくてはならない。最初から敵兵に発見された状態で始まるため、ある程度ダメージを受けることを覚悟しておこう。もちろん、回復アイテムは十分に用意しておくことが大切だ。武器は連射が可能なアサルトライフルやマシンガンに加え、遠距離攻撃用にスナイパーライフルも携行しておきたい。

【POINT A】B1Fの敵はマシンガンで迎撃

行動開始地点から北に向かい、1Fの足場が壊れている場所から、北方向にいる敵兵を攻撃する。その後、B1Fの敵兵が階段を上ってくるため、上で待ちかまえておき、マシンガンなどで攻撃。これを撃退したらB1Fに降りて、設計図などを入手しつつ進もう。

【POINT B】対岸の敵兵を狙撃せよ

東側の谷の対岸には道があり、敵兵2人がスナイパーライフルで狙撃してくる。彼らを攻撃するときは、Bに移動してこちらもスナイパーライフルで応戦。スコープをのぞき込んで確実に狙撃するのだ。

東側にいる敵兵はドラム缶の近くに移動することもある。このときドラム缶を撃てば、爆風に巻き込んでキルすることも可能だ。

❷ロス・カントス／尾根

敵兵:5人　捕虜:0人

順番に敵兵をせん滅していく

まずは東へ進み、エリア中央の詰め所で、走ってくる敵兵を待つ。これをアサルトライフルなどで排除したら、そのまま西の高台にいる敵兵を無力化。外してしまうと敵兵は身を隠すことがあるので、落ち着いて正確に狙おう。あとは遮蔽物に隠れながら進み、1人ずつ残りの敵兵を無力化していけばいい。

高台の敵兵はこの位置から撃つといい。正確に射撃して確実に仕留めるように。

目的地は、エリアにいるすべての敵兵が無力化されるまで出現しない。

RANK S　クリア時間の短縮が最重要項目

敵兵をキルせず、かつ素早くクリアしないとランクSは獲得できない。いずれの敵兵もヘルメットを被っているため、ヘッドショットは狙わず、身体にMk.22を数発撃ち込んで無力化していこう。

エリア❶にある橋の1F北側にいる敵兵には、1発だけ撃ち込んで放置。そうすればエリア❷に向かうまでの間に眠ってくれる。また、ドラム缶の爆風によるキルは総キル行為数に含まれないので、対岸の敵兵はこれで対処だ。エリア❷は推奨ルートを進めばいいが、敵兵の無力化は迅速に行なうように。

エリア❶では、足場が崩れている場所からB1Fに向けてスモークグレネードを投擲。敵兵の動きが止まったスキに接近し、無力化させるのだ。

Mk.22のような非殺傷武器では、ドラム缶を爆発することはできない。ENTRY GATEで、殺傷武器も携行しておこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~02:39	750	02:40~03:39	400	03:40~04:39	200	04:40以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵兵死回数	000	600	001~003	400	004~006	200	007以上	100
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E024 敵兵殲滅

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M033→E023の順にクリア

ミッションデータ

敵	コマンド兵(Lv.2)×15
捕虜	—
備考	制限時間08：00

報酬
- ·Cグスタフ(榴弾)の設計図 RANK.3
- ·対戦ユニフォーム「ソ連兵」開放
- ·バトルドレス(ヘルメット装着)(ユニフォーム)の入手条件の1つ(P.459)

❶フェルテ・ラ・ラデラ

敵兵:3人(12人)　捕虜:0人

砦の上から敵兵を迎撃する

次々と出現する敵兵をすべて排除するのが目的で、制限時間は8分。敵兵はまず南から3人、次に北西から6人、最後に南から6人が出現する。行動開始地点である砦の上に陣どって、接近してくる敵兵を攻撃していこう。なお、一部の敵兵はミサイルを携行しているので、発見したら優先的に倒したい。

砦に登ってきた瞬間を狙い、マシンガンやアサルトライフルで排除していこう。

RANK S　モシンナガンで無力化していく

敵兵を1人でもキルしてしまうとランクSは獲得できないので、Mk.22やモシンナガン、CQCを使って無力化していくのが基本方針。まず、最初の敵兵はモシンナガンで、砦にたどり着く前に狙い撃っていこう。北からの敵兵は砦までの距離が近いため、スモーグレネードを投げて足止めするといい。敵兵の視界を奪ったあと、暗視ゴーグルを装備しながらモシンナガンを使って狙撃するのだ。最後の敵兵は、出現後にモシンナガンで狙撃。接近を許した場合は、Mk.22に持ち替えて再度狙おう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:49	750	03:50~04:49	400	04:50~05:49	200	05:50以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵滅死回数	000	600	001~003	400	004~006	200	007以上	100
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E025 敵兵殲滅

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M033→E023→E024→E105の順にクリア

ミッションデータ

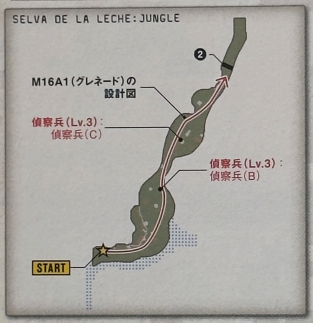
敵	偵察兵(Lv.3)×8
捕虜	−
備考	制限時間16：00
報酬	・バトルドレス(ヘルメット装着)(ユニフォーム)の入手条件の1つ(P.459)

全体マップ

コスタリカ・エレディア中央

❶セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル

敵兵:2人　捕虜:0人



暗視ゴーグルが活躍する

制限時間の16分以内に8人の敵兵を排除する。敵兵に発見された状態で始まり戦闘はさけられないので、敵兵を排除しやすいアサルトライフルで迎撃しながら進めばいい。最初のエリアでは敵兵が草むらに偽装しているため、暗視ゴーグルを装備し、敵兵を発見しやすくしておきたい。

最初の敵兵は倒木に隠れようと移動する。動きを先読みして撃とう。

❷セルバ・デ・ラ・レチェ／坂道

敵兵:2人　捕虜:0人

ヘッドショットで敵兵を排除

2人の敵兵がスナイパーライフルを使って狙撃してくる。エリア❶とは違って、敵兵は最初にいる位置からほとんど動かないため、攻撃しやすいはずだ。慎重に狙いを定めて、ヘッドショットによる一撃で無力化していこう。敵兵を2人とも排除したら、次は西に移動してエリア❸へ進む。

敵兵から発するレーザーポインタを頼りに、その位置を探るのも手だ。

❸ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下

敵兵:2人　捕虜:0人

暗視ゴーグルで敵兵を捜索

まずは行動開始地点から北に移動しつつ、西側の敵兵を攻撃しよう。敵兵の排除後は、すかさず東側の敵兵に狙いを変更する。東側の敵兵は細かく移動を繰り返しているため、位置がわからなくなったときは、暗視ゴーグルを使って捜すといい。なお、いずれの敵兵もスナイパーライフルを持っており、遠距離から狙撃してくる。立ち止まっていると狙撃されてしまうため、移動しながら敵兵を捜すように。

西側の敵兵は遮蔽物の間に隠れている。弾丸を壁に当ててしまわないよう注意。

❹ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上

敵兵:2人　捕虜:0人

南側から敵兵に接近せよ

このエリアにも偽装した敵兵がおり、スナイパーライフルで狙撃してくる。敵兵は2人とも東の奥の段差の上に隠れているので、南側から壁伝いに進めば見つからない。慎重に接近して排除しよう。すべての敵兵を倒せば目的地が出現する。

敵兵はこの段差の上にいる。遮蔽物を利用しながら接近していこう。

RANK S　水平二連ショットガン(ゴム弾)を活用

E023 (P.305)のクリア報酬である水平二連ショットガン(ゴム弾)があると、クリア時間の短縮に役立つ。この武器を装備してAUTO AIMをオンに設定すれば、敵兵に近づいて撃つだけで簡単に当てることができ、敵兵を気絶させやすいからだ。レーションを装備しておき、多少のダメージを受けることを覚悟のうえ敵兵に強引に接近。水平二連ショットガン(ゴム弾)による攻撃で次々と無力化していこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:19	650	03:20~05:19	300	05:20~07:59	200	08:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	700	001~003	400	004~006	200	007以上	100
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E026 敵兵殲滅

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠

出現条件：M033 → E023 → E024 → E105 → E025 → E070 の順にクリア

ミッションデータ

敵	ソ連コマンド兵×2／ソ連兵×19	報酬	・バトルドレス（ヘルメット装着）（ユニフォーム）の入手条件の1つ（P.459）
捕虜	女捕虜：医官（S）		
備考	制限時間06：00		

❶ 通用口

敵兵：6人（15人）　捕虜：1人

中～遠距離戦を意識した装備で挑む

6分以内に増援を含めた合計21人の敵兵を排除する。バトルドレスを着用し、アサルトライフルなど、弾数が豊富な武器を携行して出撃しよう。

エリア中央にある建物の2Fから集中砲火を浴びやすいので、コンテナや壁などの遮蔽物に隠れながら反撃していくといい。また、増援が西から出現するが、その近くで戦うと敵兵に囲まれやすい。増援部隊出現ポイントからやや離れた場所から攻撃していこう。

RANK S　連続CQCで敵兵をまとめて無力化

非殺傷武器の水平二連ショットガン（ゴム弾）を活用していくと、クリア時間を短縮できる。まずは推奨ルートに沿って北に進み、1Fと2Fの敵兵をそれぞれ無力化する。続けて南へ移動したら、B1Fへのハシゴの前で2人の敵兵を連続CQCで気絶させよう。B1Fに降りたあとは西へ進み、1Fへのハシゴの前で敵兵と戦闘に入る。この周辺では敵兵がまとまりやすいので、連続CQCを利用するといい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00～04:29	750	04:30～04:59	400	05:00～05:29	200	05:30以上	−500
総キル行為数	000	700	001～002	150	003～005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	600	001～003	400	004～006	200	007以上	100
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E027 敵兵殲滅

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠

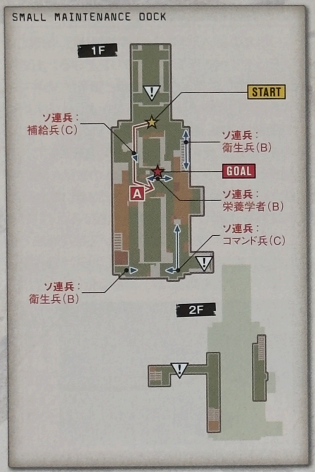
出現条件：M033 → E023 → E024 → E105 → E025 → E070 → E026 の順にクリア

ミッションデータ

敵	ソ連兵×5	報酬	・睡眠ガスグレネードの設計図 RANK.1（ランクSクリア時のみ） ・バトルドレス（ヘルメット装着）（ユニフォーム）の入手条件の1つ（P.459） ・対戦ユニフォーム「随伴歩兵」開放
捕虜	―		
備考	制限時間05：00		

❶ メンテナンスドック（小）

敵兵：5人　捕虜：0人



警戒レベルを上昇させないように

制限時間の5分以内に5人の敵兵を排除していく。潜入フェイズで始まるのだが、敵兵に発見されると制限時間が30秒減ってしまう。そのため、可能な限り敵に発見されずに進み、Mk.22で無力化していくといい。敵兵はヘルメットを被っているので、胴体に数発当てるように心がけよう。

【POINT A】順番に敵兵を無力化する

行動開始後、北東→中央→北西の順番に敵兵をMk.22で眠らせよう。その後、Aへ進んだら南を向き、南東→南西の順に敵兵をMk.22で攻撃していく。多少遠くからでも、敵兵の胴体を狙えば命中させるのは難しくないはずだ。あとは目的地へ進めばいい。

立って撃っても敵兵に見つかりにくい。外さないように正確に狙うことが大切だ。

RANK S　正確な射撃を重視しよう

1分30秒未満のクリアがランクS獲得の条件だが、上記の攻略方法を手際よく行なえば、時間的猶予は十分にある。クリア時間の短縮を意識して急いで行動するよりも、Mk.22を外して敵兵に警戒されるほうがデメリットは大きい。慎重に狙いを定めて確実に敵兵を眠らせていこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:29	650	01:30~01:59	300	02:00~02:59	200	03:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~004	100	005	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E028 アイテム奪取

最大人数	1人
難易度	☠☠

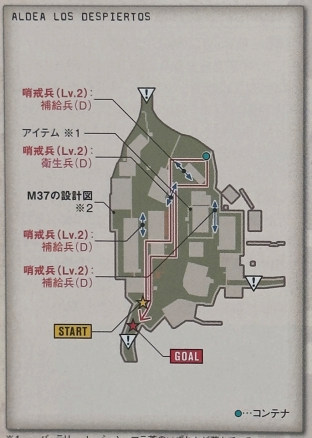
出現条件：M011をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×4	備考	制限時間05：00(アラート時−30秒／目的達成時+30秒)／C4爆弾必須
捕虜	−	報酬	・PKMの設計図 RANK.1

❶ アルデア・ロス・デスピェルトス

敵兵:4人　捕虜:0人



※1……バッテリー、レーション、マテ茶のいずれかが落ちている。
※2……入手済みの場合は、レーション×1。

コンテナの破壊は最後に行なう

エリア北のコンテナをC4爆弾で爆破し、出現したアイテムをすべて回収すればクリアとなる。制限時間は5分だが、敵兵に発見されると猶予が30秒マイナスされてしまうため、見つからないよう心がけよう。

行動開始直後、西の路地へ進みMk.22かCQCで敵兵を無力化。その後、エリア中央の道路を北へ進みながら、トラックの近くにいる2人の敵兵をMk.22で撃って無力化しよう。トラックへたどり着いたあとは、北側にあるコンテナにC4爆弾を設置する。ここですぐには起爆せず、先に東の路地にいる敵兵を無力化させよう。こうして安全を確保してからC4爆弾を起爆させ、アイテムを回収。あとは目的地へ急ぐだけだ。

敵兵がいる状態でC4爆弾を起爆すると、警戒フェイズになってしまう。

RANK S　中央の道路を突破しよう

エリア東と西の路地にいる敵兵にはかまわず、すぐに中央の道路を進もう。トラックを攻撃して爆破してしまうと警戒フェイズになってしまうので、様子をうかがいMk.22で無力化する。そのあとはコンテナへと移動し、C4爆弾を設置。爆風が届かない場所まで退避してから起爆し、速やかにアイテムを回収するのだ。爆音で警戒フェイズになってしまうが、素早く南へ移動してしまえば敵兵には見つからない。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:39	650	01:40~02:39	300	02:40~03:39	200	03:40以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.266

E029 アイテム奪取

最大人数	1人	出現条件	M07 をクリア
難易度	☠☠		

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.1)×3	備考	制限時間05:00(アラート時−30秒目的達成時+30秒)／C4爆弾必須
捕虜	−	報酬	・対戦車地雷の設計図 RANK_1

❶ ボスケ・デル・アルバ

敵兵:3人　捕虜:0人

※1……バッテリー、レーション、マテ茶のいずれかが落ちている。

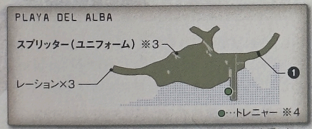
敵兵を無力化しよう

E028 と同様に、エリアの奥にあるコンテナを爆破して出現したアイテムを回収する。制限時間は5分だが、敵兵に発見されると制限時間が30秒ぶんマイナスとなるルールも同じだ。なるべく警戒レベルを上げないように慎重に行動してほしい。

ミッションが開始されたら、まずは東へ進んでいく。そして、エリア中央の敵兵をMk.22で眠らせて安全を確保。この敵がいた場所まで進み、そこからコンテナ付近を警戒している2人の敵兵をMk.22で無力化させるといい。あとはコンテナにC4爆弾を設置して爆破し、出てきたアイテムを回収すればOKだ。

❷ プラヤ・デル・アルバ

敵兵:0人　捕虜:0人



※3……MSF兵使用時に出現。すでに入手している場合は出現しない。
※4……P.433の条件を満たすと出現。

トレニャーに話しかけると……

ミッションのクリアとは無関係だが、MSF兵で出撃するとエリア❷でユニフォームのスプリッターを見つけられる。また、条件を満たした状態でスネークで出撃するとトレニャーが出現。近づいて話せば「狩猟クエスト」に挑戦できるのだ(P.433)。

RANK S　C4爆弾で敵兵を殺さないように注意

基本は推奨ルートのとおり進んでかまわないが、C4爆弾を起爆する際、敵兵を巻き込む恐れがある。コンテナ付近の敵兵は、Mk.22で睡眠させたあと素早くフルトン回収してしまおう。そうすれば、敵兵をキルすることなく爆破できるはずだ。その後はひたすら走って目的地をめざせばいい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:19	650	01:20~02:19	300	02:20~03:19	200	03:20以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003以上	100	−	−
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E030 機密書類回収

最大人数	2人
難易度	☠

出現条件：M005をクリア

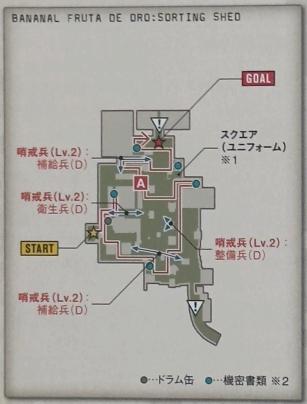
ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×4
捕虜	—
備考	制限時間08：00(アラート時−60秒／目的達成時+30秒)

報酬：—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所

敵兵:4人　捕虜:0人



※1……すでに入手している場合は出現しない。
※2……RPG2の設計図を入手していない場合、最初に入手した機密書類がRPG2の設計図になる。

敵兵を無力化しつつ機密書類を回収

目標の機密書類はエリア内に5つある。制限時間は8分と長いが、敵兵に発見されると1分も制限時間がマイナスになるので要注意だ。左のエリアマップに記載した推奨ルートにしたがって、敵兵を順次無力化しながら機密書類を回収していこう。

西へ向かう際に、フェンス前の敵兵に気づかれやすい。迂回して進もう。

【POINT A】フェンス前の敵兵を確認せよ

北の路地からエリアの奥へ進む際、一気に進むと路地を巡回する敵兵に発見されやすい。Aで一度敵兵の動向を確認し、背後を見せたらすかさず近寄って無力化しよう。あとは機密書類を回収するだけだ。

RANK S　最短ルートを大胆に突破

行動開始地点の小部屋を出たら、すぐ北の敵兵をMk.22で眠らせる。そばにある機密書類を回収したあとは東へ進み、中央広場の敵兵を遠距離からMk.22で狙い撃とう。これにより広場の安全が確保でき、南と北東にある機密書類を回収できる。

次はフェンスの前にいる敵兵の動きに注意しながら、西の建物へ入ってAへ。いったんフェンス前の様子をうかがい、敵兵が背後を見せたらホールドアップだ。あとはフェンス右手と北の建物内の機密書類を回収し、北側に出現する目的地へ進めばいい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:59	650	02:00~03:59	300	04:00~05:59	200	06:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E031 機密書類回収

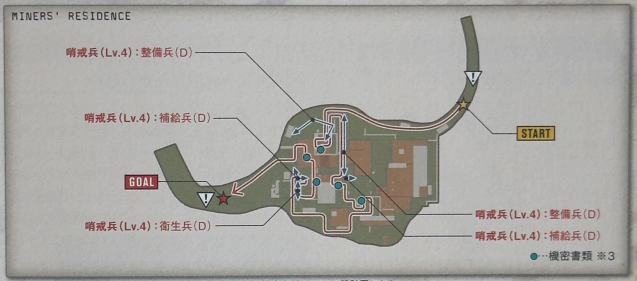
最大人数	2人	出現条件	M018 をクリア
難易度	☠☠		

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.4)×5	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間10:00(アラート時−60秒／目的達成時+30秒)		

❶ 採掘場居住区

敵兵:5人　捕虜:0人



※3……MG3の設計図を入手していない場合、最初に入手した機密書類がMG3の設計図になる。

エリアをくまなく探索することに

制限時間10分以内に5つの機密書類を回収するのが目的。敵兵に発見された場合は、制限時間が1分減少してしまう点は E030 と同じだ。

機密書類は各地に点在しているため、エリアをくまなく移動する必要がある。遮蔽物に身を隠しつつ、敵兵を無力化しつつ進もう。なお、エリア中央の建物の屋根にある機密書類は、西側のハシゴを登り、左手へ進んだ足場からローリングすれば回収できる。

RANK S　ムダに動き回らず機密書類を的確に回収

2分未満でクリアするには、いかに移動時間を短縮するかがカギとなる。効率よく機密書類を回収して回るため、推奨ルートをしっかり覚えよう。なお、敵兵を無力化させる際はホールドアップが手っ取り早い。ユニフォームはスニーキングスーツを着用し、武器は中距離から無力化させる手段としてMk.22もあるといいだろう。また、敵兵に発見されるとその時点で獲得できなくなるので、敵兵の位置と視界を確認できるソリトンレーダーも欲しい。そうやって可能な限り敵兵に接触せずに進んでいくのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:59	650	02:00~03:59	300	04:00~05:59	200	06:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E032 機密書類回収

最大人数	2人
難易度	☆☆☆

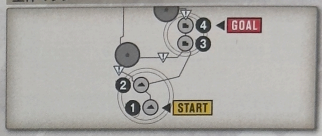
出現条件：M026 → E103 の順にクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×10
捕虜	–
備考	制限時間15:00(アラート時−60秒／目的達成時+30秒)
報酬	–

全体マップ

コスタリカ・イラス山



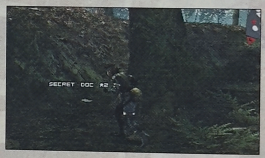
❶カミーノ・デ・ラーバ／坂道

敵兵:2人　捕虜:0人

※1……最初に入手する機密書類はEZ GUN(LR)の設計図となる。

機密書類を回収しながら進む

15分以内に各マップに散らばっている6つの機密書類を集める。まず北東へ進み、最初の敵兵を背後からMk.22で眠らせよう。そのまま推奨ルートを進み、北にいる敵兵もヘッドショットで眠らせて、機密書類を回収しよう。なお、このミッションで最初に回収した機密書類はEZ GUN(LR)の設計図になる。



機密書類は中央東の木陰に落ちている。見落とさないように注意してほしい。

❷カミーノ・デ・ラーバ／三叉路

敵兵:2人　捕虜:0人

※1……最初に入手する機密書類はEZ GUN(LR)の設計図となる。

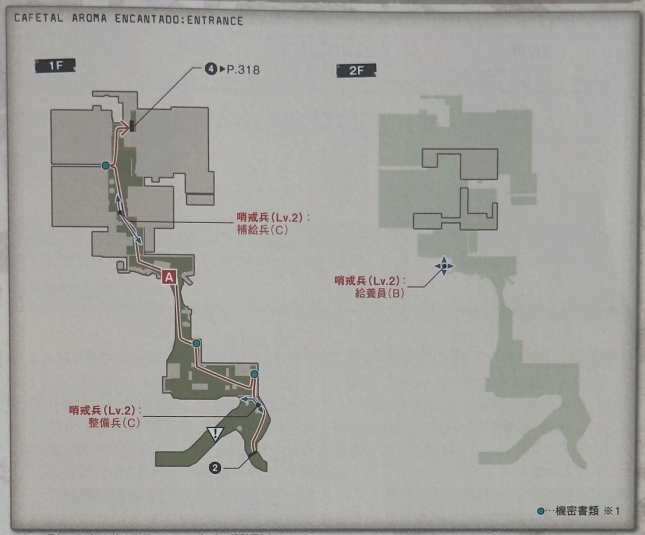
コンテナの陰から敵兵を無力化

このエリアに移動してきたら、すぐさま南にあるコンテナのそばへ向かう。ここで待機していると、東の敵兵が南に向かって歩いてくるので、コンテナの陰からMk.22のヘッドショットで眠らせよう。その後、すぐに北の敵兵もMk.22で眠らせる。機密書類を回収したら、エリア❸に進めばいい。

コンテナの陰ならば、東の敵兵に見つかりにくい。ここから狙い撃とう。

❸ カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

敵兵:3人　捕虜:0人



※1……最初に入手する機密書類はEZ GUN(LR)の設計図となる。

敵兵を無力化し3枚の機密書類を回収

南の敵兵は西に向かって巡回している。東にある木陰から近づき、背後からホールドアップで無力化しよう。機密書類はフェンスをくぐってすぐ北の場所と、中央のトラックへ続く坂道の手前に落ちている。忘れずに回収しておいてほしい。

3枚目の機密書類は右アの端にある。南の敵兵を無力化してから回収だ。

4枚目の機密書類があるのはここ。草むらに隠れており、発見しにくい。

【POINT A】モシンナガンで狙撃する

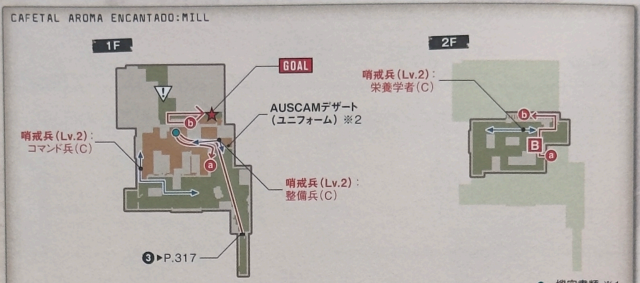
Aへたどり着いたら、見張り台の上にいる敵兵をモシンナガンで眠らせてから奥に進む。北にいる敵兵も、遠距離からモシンナガンで眠らせれば安全だ。建物と建物の間にある機密書類を回収したら、最後のエリア❹(P.318)へ移動しよう。

見張り台の敵兵はAからモシンナガンで撃つ。北の敵兵に気づかれる心配はない。

5枚目の機密書類は建物と建物の間。素通りしてしまいがちなので要注意だ。

❹ カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

敵兵:3人　捕虜:0人



※1……最初に入手する機密書類はEZ GUN(LR)の設計図となる。　※2……すでに入手している場合は出現しない。

西の敵兵にはかまわず機密書類を回収

1Fの北にいる敵兵は、西へ向かって歩いている。まずは、これをMk.22で撃って眠らせてしまおう。そのあと、1F奥の機密書類を回収して目的地が出現したら2Fへ向かえばいい。このとき、西にいる敵兵は無視しても問題はない。

中央にある機密書類を回収したら、東のハシゴを使って2Fへと向かおう。

【POINT B】ラブダンボールで乗り越える

東のハシゴから2Fへ登ると、右手にコンテナが見える。このコンテナはラブダンボールで乗り越えられるので、Bにラブダンボールを設置すればショートカットが可能だ。その際は2Fの敵兵に見つからないよう、コンテナから動向を確認するといい。

ラブダンボールでショートカットするときは、敵兵の視線を確認しておこう。

RANK S　ホールドアップを利用して素早くクリア

ランクS獲得の条件のひとつは3分未満のクリア。時間に猶予がないので、スニーキングスーツを装備し、ホールドアップを積極的に狙っていく。エリア❸の一番北にいる敵兵のみモシンナガンで狙撃し、あとはすべてホールドアップを狙う。見張り台にいる敵兵は無視してしまおう。エリア❹はラブダンボールのショートカットも活用し、クリア時間を短縮するのだ。

敵兵をホールドアップさせたあとは、フルトン回収せずに放置して先を急ぐ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~02:59	650	03:00~05:59	300	06:00~09:59	200	10:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.266

E033 クレイモア回収

最大人数	1人
難易度	☠

出現条件 M029をクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間04：00		

❶リオ・デル・ハーデ

敵兵:0人　捕虜:0人

※2……すでに入手している場合は出現しない。

クレイモア地雷には裏側から接近せよ

ミッションの目的は、4分以内にエリア内に8つ設置されたクレイモア地雷をすべて回収すること。クレイモア地雷は色が濃い表面から接近すると爆発するため、必ず色の薄い裏面から接近してほしい。回収するたびに制限時間が10秒ぶん延長されるが、1つでも爆発させるとミッション失敗になってしまう。

これがクレイモア地雷の裏面。しゃがんで近づけばアクションアイコンが出る。

RANK S　効率のいいルートを選んで回収を進める

敵兵が出現しないため、クレイモア地雷の回収に手間どらなければランクSの獲得はたやすい。推奨ルートのとおりに進んでいくと、効率よくクレイモア地雷の設置場所を回れるので、参考にしてほしい。

なお、暗視ゴーグルを装備しているとクレイモア地雷の位置がわかりやすくなる。道に迷わなければクリア時間には余裕が出るので、クレイモア地雷の回収は慎重に行なおう。ちなみに、南側にある小屋の草陰にあるクレイモア地雷は、西側から回り込むことで裏面へ進める。

ランクデータ ※3

項目	S	A	B	C
クリア時間	00:00~02:39	02:40~03:14	03:15~03:39	03:40以上

※3……ランク判定はクリア時間のみで行なわれる。

E034 クレイモア回収

最大人数	1人	出現条件	M031をクリア
難易度	☠☠		

ミッションデータ

敵	—	報酬	・対戦ステージ「採掘場居住区(夜)」開放
捕虜	—		
備考	制限時間05：00		

❶ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下

敵兵:0人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

草地に隠れたクレイモア地雷を探す

E033（P.319）と同じく、地面に設置されているクレイモア地雷を回収するミッション。回収すべきクレイモア地雷の数は8個で、制限時間は5分、そして回収するたびに制限時間が10秒ぶん加算される。

このエリアは草地が多く、クレイモア地雷の正面側を示す緑色が保護色になっていて確認しにくい。エリアマップで示している推奨ルートに沿って移動し、確実にクレイモア地雷の裏面側から接近していこう。爆発させるとミッション失敗なので、移動時は慎重に。

草陰に設置されたクレイモア地雷は視認しづらい。暗視ゴーグルを装備しておくと発見しやすくなるのでオススメだ。

RANK S　立ち状態で走ってクリア時間を短縮する

クリア時間を短縮するため、クレイモア地雷の回収時以外は常に立ち状態で進んでいこう。敵兵がまったく出現せず、隠れる必要はないからだ。ただし、進みすぎてクレイモア地雷を爆発させてしまっては意味がない。クレイモア地雷の設置場所をあらかじめ把握しておき、近くまで移動してきたらしゃがみ状態に体勢を変え、回収のために位置を微調整しよう。

クレイモア地雷の裏表が判別できる、ソリトンレーダーもぜひ携行しておきたい。

ランクデータ ※2

項目	S	A	B	C
クリア時間	00:00~01:59	02:00~03:19	03:20~03:39	03:40以上

※2……ランク判定はクリア時間のみで行なわれる。

ENTRY GATE▸P.267

E035 ホールドアップ

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠

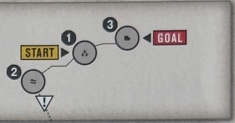
出現条件：M028をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.1)×7
捕虜	—
備考	バナナ強制装備
報酬	・バナナの栽培説明書 RANK.1

全体マップ

コスタリカ・カリブ海沿岸



❶ ボスケ・デル・アルバ

敵兵:3人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

背後から物音を立てずに接近する

強制的にバナナを装備して出撃することになるミッション。バナナを使ってすべての敵兵をホールドアップさせればクリアだ。敵兵の背後から近づく必要があるので、ここではスニーキングスーツで挑むのがオススメ。敵兵は動かないので、ホールドアップさせられる間合いに入るまで慎重に近づいていけばいい。

ホールドアップ以外の手段で無力化すると、ミッション失敗になってしまう。

❷ プラヤ・デル・アルバ

敵兵:0人　捕虜:0人

※3……P.433の条件を満たすと出現。

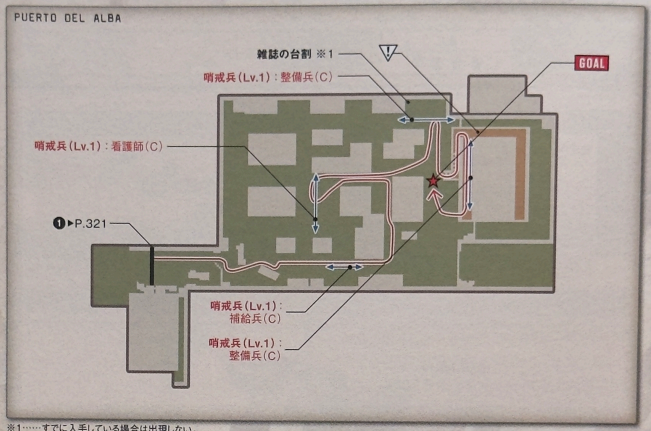
クリアをめざすなら立ち寄る必要はない

このエリアは敵兵がまったくおらず、クリアだけが目的なら立ち寄る必要はない。エリアの西にはレーションがあるので、回収してもいい。

ヤシの実やブイがあるものの、武器はバナナしかないため破壊は不可能だ。

❸プエルト・デル・アルバ

敵兵:4人　捕虜:0人



※1……すでに入手している場合は出現しない。

物陰からチャンスをうかがう

このエリアに移動してきたら、すぐ先にある遮蔽物の陰で待機し、敵兵が背後を向けるのを待つ。そして敵兵が東に向かって歩きだした瞬間に移動し、背後まで近づいてホールドアップさせよう。同じ要領でエリア中央、北東にいる敵兵もホールドアップさせていき、最後は東にある建物の階段まで進む。

建物にいる敵兵は南北方向に行き来しているので、階段でスキをうかがい、南側へ巡回を始めたらすぐさま移動開始。階段を上って背後から接近だ。

CQCで敵兵を拘束したあと放し、すぐに武器を構えればホールドアップさせられる。敵兵に見つかりそうなときに役立つテクニックだ。

RANK S　背後をとったらすかさず接近する

1分40秒未満のクリアはなかなか難しい。迅速なホールドアップを狙うためにも、足音を立てずにすむスニーキングスーツを着用して挑もう。

特にエリア❸では、敵兵が一定距離を往復しているため、一度でも背後に回り込むチャンスを逃すと大幅なタイムロスにつながってしまう。敵兵が背後を向けたら、ためらわずに接近しよう。

ホールドアップさせたらすぐに次の場所へ。フルトン回収する時間すら惜しい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:39	1750	01:40~02:59	1250	03:00~04:59	750	05:00以上	−500
敵瀕死回数	000	300	−	−	−	−	−	−
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

E036 ホールドアップ

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠

出現条件：M031 をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×6	報酬	—
捕虜	—		
備考	バナナ強制装備		

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所

敵兵:6人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

遮蔽物を利用して敵兵の背後をとる

すべての敵兵をホールドアップで無力化することで、ミッションクリアとなる。E035（P.321）と同じく、敵兵に発見されたり、ホールドアップ以外の手段で敵兵を無力化するとミッション失敗になってしまう。ホールドアップさせるには敵兵に接近する必要があるため、スニーキングスーツを着用しよう。ほかにも、敵兵の向いている方向が分かるソリトンレーダーを携行していきたい。なお、武器は必ずバナナ装備となるため、変更の必要はない。

このミッションでは、敵兵が一定のルートを巡回している。不用意に移動せず、遮蔽物に身を隠しつつ敵兵の動向をうかがいながら推奨ルートを進もう。エリアの北側へ向かう際は、細い路地でフェンス前の敵兵に見つかりやすいので要注意。路地に入る前に敵兵の位置と向きを確認するように。

中央の敵兵は側面から近づいてバナナを構えれば、ホールドアップさせられる。

RANK S　あせらずに推奨ルートを進む

必要なクリア時間は短いが、敵兵に見つからなければそれほど焦る必要はない。あまり慎重になりすぎると、敵兵が向きを変えたところで鉢合わせる危険があるので、推奨ルートを素早く進もう。なお、ホールドアップは「!」が表示されれば成功している。敵兵がうつぶせになるのを待たず移動していい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:49	1750	01:50~02:59	1250	03:00~03:59	750	04:00以上	−500
敵瀕死回数	000	300	—	—	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

E037 ホールドアップ

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件：M033 → E045 → E046 → E102 → E047 → E048 → E091 の順にクリア

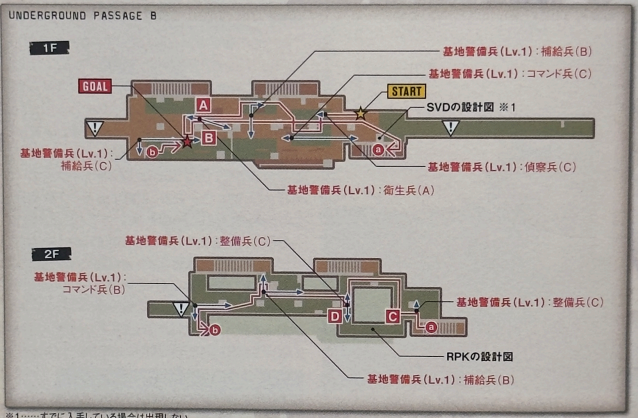
ミッションデータ

敵	基地警備兵(Lv.1)×9
捕虜	—
備考	バナナ強制装備

報酬：
- MP5SD2の設計図 RANK.5(ランクSクリア時のみ)
- 対戦ユニフォーム「ゾ連コマンド兵」開放

❶ 地下通路B

敵兵:9人　捕虜:0人



※1……すでに入手している場合は出現しない。

ホールドアップを駆使して進もう

全敵兵をホールドアップのみで無力化していく。敵兵に発見されると即ミッション失敗となってしまうため、見つかりにくいようにスニーキングスーツを着用して出撃しよう。なお、武器が必ずバナナになる点も、ほかのホールドアップミッションと同じだ。

【POINT A】エリアをジグザグに進む

行動開始地点そばの敵兵は立ち止まって東を向いていて、そのまま背後からホールドアップできる。2人目はしばらく静止したままなので、動き出す前に背後から接近しよう。3人目は南へ巡回しているため、北から回り込むといい。中央の部屋の中から西へ移動する4人目は、Aからホールドアップさせよう。

【POINT B】1F最後の敵兵

4人目の敵兵を無力化したら、西の敵兵が東へ移動を始めるまで部屋の中で様子を見よう。敵兵がBまで移動したのを確認したところで部屋から出て、敵兵の背後に近づき、ホールドアップさせて無力化するのだ。すぐに部屋から出ると敵兵に発見されることがあるので、慎重にチャンスをうかがってほしい。

すぐに部屋の外へ出ると発見されてしまう。Bに敵兵が進むまで待とう。

【POINT C】遮蔽物から敵兵をチェック

1Fの敵兵を無力化したら、エリア東の階段へ向かう。これを上れば2F東にいる敵兵の背後を簡単にとれるので、即ホールドアップだ。

そのあとはCへ進み、中央東の敵兵の様子をうかがおう。この敵兵は南北を往復しているので、敵兵が南に進んでいた場合は北の通路、北に進んでいた場合は南の通路を進んで接近するのだ。なお、2Fの敵兵は巡回しており発見されやすいため、常にしゃがんだ状態で移動するといい。

立った状態で移動すると敵兵に見つかりやすい。しゃがみ移動でカムフラ率を高く保つことがポイントだ。

【POINT D】柱を利用して死角を突く

エリア中央東の敵兵を無力化したら、すぐさまDへ。中央西の敵兵は巡回しているので、D付近にある柱に隠れて背を向けるのを待とう。ホールドアップ後は西へ向かい、同様に柱の陰でスキをうかがって、最後の敵兵をホールドアップさせるのだ。

Dの柱に隠れて観察し、敵兵が背を向けたら一気に接近してホールドアップだ。

最後の敵兵も同様に、柱の陰から動きを観察。背を向けるまで待とう。

RANK S 正確かつ素早いホールドアップを覚えよう

敵兵に見つからないことが大前提だが、クリア時間短縮のために立ち止まらず移動し、素早くホールドアップを狙う必要がある。道中の敵兵を素早く無力化できれば、2Fの最後の敵兵2人はDで様子見せずに走って背後をとれる。下記で紹介する攻略のコツもあわせて参考にしてほしい。

2F東の敵兵は物陰で待つ

2Fの最初の敵兵を無力化したら、この位置までしゃがんで移動する。

敵兵が南を向くまで様子を見て、背を向けたところで接近しホールドアップだ。

ローリングかエルードでショートカット

最後の敵兵をホールドアップさせたら、ローリングかエルードで柵を跳び越えよう。

柵を越えて降りれば1Fの目的地へと素早く移動でき、時間短縮になる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:59	1750	02:00~02:59	1250	03:00~03:59	750	04:00以上	−500
敵瀕死回数	000	300	—	—	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

E038 拠点防衛

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件：M022をクリア

ミッションデータ

敵	基地警備兵(Lv.1)×32／基地警備兵(Lv.3)×8
捕虜	男捕虜：食糧技術者(C)
備考	MSF兵限定

報酬
- RPG7の設計図 RANK.2
- 対戦ユニフォーム「警備兵」開放
- バトルドレス(ヘルメット装着)(ユニフォーム)の入手条件の1つ(P.459)

❶ AI兵器格納庫

敵兵：0人(40人)　捕虜：1人

接近してくる敵兵を逃さず倒しつづける

迫り来る敵兵を迎撃するミッション。1人でもエリアの東端の阻止限界ポイントに到達してしまうと失敗となるため、全敵兵を無力化する必要がある。1Fの隅から出現した敵兵は、いずれも2Fの細い通路に登ってくるため、行動開始地点で待ち受けよう。敵兵の数が40人と多いので、バトルドレスを着用しメイン武器を3種類携行していくのがオススメだ。

複数の敵兵をまとめて撃退するため、ミサイルを用意しておくのがオススメ。

RANK S　水平二連ショットガン(ゴム弾)を活用する

ランクSを獲得するには、40人の敵兵をキルせずに無力化していくことが条件になる。

行動開始地点の西にあるT字路を拠点にして、南側の階段を上ってくる敵兵をMk.22で攻撃しよう。複数の敵兵が接近してきたときは、一発で複数の敵兵を気絶させられる水平二連ショットガン(ゴム弾)が大いに役立つ。ただし、この武器は1回のリロードにつき2発しか発射できないため、こまめにリロードしてほしい。なお、突破されたときに備え、行動開始地点付近に睡眠ガス地雷を設置しておくと万全だ。

ヘルメットをかぶっている敵兵が8人出現する。この敵兵にはMk.22によるヘッドショットよりも、水平二連ショットガン(ゴム弾)が有効だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~08:39	750	08:40~09:59	400	10:00~11:59	200	12:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	600	001~003	400	004~006	200	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.267

E039 拠点防衛

最大人数	2人	出現条件	M028 をクリア
難易度	☠☠		

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×20	報酬	・対戦ステージ「バナナル・フルタ・デ・オロ/農場(夜)」開放 ・バトルドレス(ヘルメット装着)(ユニフォーム)の入手条件の1つ(P.459)
捕虜	—		
備考	—		

❶ バナナル・フルタ・デ・オロ／選別所

敵兵:0人(20人)　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

拠点を制圧されたら取り返そう

行動開始地点の周辺にある、3カ所の拠点を防衛するのが目的。拠点は青色をしているが、敵兵に一定時間侵入されると赤色に変化し、制圧されてしまう。3つの拠点が視界に入る位置で待ちかまえ、近づいてくる敵兵を撃退していこう。敵兵は全部で20人出現し、彼らに3つの拠点がすべて制圧されるとミッション失敗となる。ただし、一度制圧された拠点でも、そこにいる敵を排除してプレイヤーが一定時間、拠点内部にいつづければ奪い返せる。

敵兵はエリア北と南東から続々と出現。敵兵を発見したらすぐ攻撃開始だ。

RANK S　拠点に近づく敵兵はまとめて無力化

敵兵を1人でもキルしてしまうと、ランクSは獲得できない。そこでMk.22を使い、拠点に近寄ってくる敵兵を次々と眠らせてしまおう。2人以上の敵兵が同時に近づいてきた場合は、連続CQCで気絶させればいい。なお、拠点を一時的に制圧されても、最後の敵兵を無力化する前までに取り戻しておけば、ランク判定ポイントに影響しない。

拠点の状況をこまめに確認し、敵がいる場合は優先的に無力化していくこと。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:49	750	03:50~04:49	400	04:50~05:59	200	06:00以上	−500
総キル行動数	000	700	001~003	150	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	300	001~003	200	004~006	100	007以上	50
防衛した拠点数	003	350	002	200	001	100	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

E040 拠点防衛

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

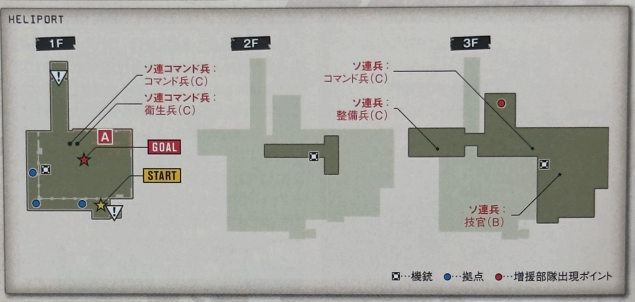
出現条件：M030 をクリア

ミッションデータ

敵	ソ連兵×3／ソ連コマンド兵×2／増援×10（無力化した種類の敵兵が出現）	捕虜	—
		備考	MSF兵限定
		報酬	・バトルドレス（ヘルメット装着）（ユニフォーム）の入手条件の1つ（P.459）

❶ ヘリポート

敵兵：5人（10人）　捕虜：0人



ソ連兵を優先的に撃退する

ミッションの目的と基本的なルールは E039（P.327）と同じ。ただし、敵兵は2種類いて、ソ連兵は拠点の制圧を、ソ連コマンド兵は援護を、といった具合に役割分担してくる。3つの拠点を奪われるとミッション失敗なので、敵兵に接近されたときは茶色のズボンが特徴のソ連兵を優先的に無力化しよう。

【POINT A】飛び降りた直後を狙う

敵兵を無力化すると、それと同じ種類の敵兵が3Fから出現。ソ連兵はAに飛び降りてから、拠点に向かおうとするので、着地直後のスキを狙いアサルトライフルなどで攻撃しよう。一方、ソ連コマンド兵は2Fや3Fにある機銃を使ってこちらを攻撃してくる。距離が遠いのでスナイパーライフルが有効だ。

RANK S　水平二連ショットガン（ゴム弾）をメインに戦う

ランクSの獲得をめざす場合、敵兵をすべて無力化させることが条件になる。そのため敵兵を気絶させやすい水平二連ショットガン（ゴム弾）を使って戦うのがオススメだ。敵兵に拠点を制圧された場合は、拠点の周囲にいる敵兵を無力化したのちに、拠点内に入りつづけて再び奪い返せば問題ない。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:29	650	03:30~04:59	300	05:00~06:59	200	07:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~003	150	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
防衛した拠点数	003	350	002	200	001	100	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.267

E041 拠点防衛

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件	M033 → E044 の順にクリア

ミッションデータ

敵	コマンド兵(Lv.1)×20	報酬	・M700(LIFE回復弾)の設計図 RANK.3 ・バトルドレス(ヘルメット装着)(ユニフォーム)の入手条件の1つ(P.459)
捕虜	—		
備考	—		

❶ アルデア・ロス・デスピェルトス

敵兵:0人(20人)　捕虜:0人

敵兵は南北から出現する

合計20人の敵兵を撃退し、3つの拠点を防衛することが目的。すべての拠点が制圧されない限りミッション失敗にはならないので、いずれかの拠点が占領された場合は、拠点に一定時間とどまって奪い返そう。

行動開始後、まずは南側から敵兵が2人、少し遅れて北側から2人出現する。合計4人の敵兵がエリアにいるが、1人を倒すたびにその敵兵が出現した方角から増援が1人追加される。この流れを頭に入れて、敵兵を次々と撃退していくのだ。

エリアに出る敵兵は最大で4人まで。同時にそれ以上は出現しない。

RANK S　敵兵はキルせずに無力化しよう

ランクSの獲得には、総キル行為数を0に抑える必要がある。敵兵を一発で気絶させられる水平二連ショットガン(ゴム弾)で、同じ方角から出現した敵兵を2人まとめて無力化しよう。こうすれば増援も2人同時に出現するようになり、再度まとめての無力化を狙えるのだ。拠点を制圧されても取り返せば問題ないので、落ち着いて戦っていこう。

2人の敵兵が固まっているところを、水平二連ショットガンでまとめて攻撃する。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~04:29	750	04:30~07:59	400	08:00~13:59	200	14:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	300	001~003	200	004~006	100	007以上	50
防衛した拠点数	003	350	002	200	001	100	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

E042 戦闘捕虜防衛

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M027 → E076 の順にクリア

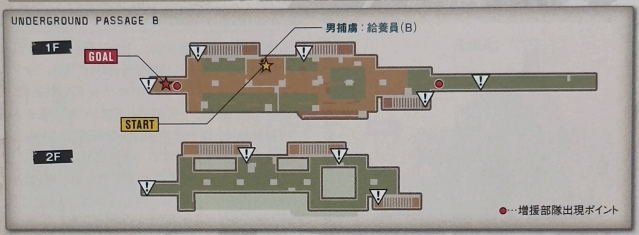
ミッションデータ

敵	基地警備兵(Lv.2)×30
捕虜	男捕虜：給養員(B)
備考	フルトン回収システム使用不可

報酬
- 対戦ステージ「ビルボックス・バーガトリー」開放
- バトルドレス(ヘルメット装着)(ユニフォーム)の入手条件の1つ(P.459)

❶ 地下通路B

敵兵:0人(30人)　捕虜:1人



敵兵の攻撃から捕虜を守ろう

このミッションでは、行動開始地点の部屋にいる捕虜を守りつつ敵兵30人を撃退していく。敵兵は部屋の東西から次々と現れ、捕虜を狙って攻撃を仕掛けてくる。東、西、南の3つの方角にある部屋の窓から、マシンガンやアサルトライフルを使って攻撃しよう。

なお、捕虜が敵兵からの攻撃によってダメージを受け、ライフが0になった時点でミッション失敗となってしまう。捕虜は常に無防備になっているため、部屋に近い敵兵から優先的に倒していこう。

一部の敵兵は壁に身を隠すように行動する。敵兵が顔をのぞかせた瞬間にヘッドショットを決めて無力化しよう。

RANK S　水平二連ショットガン(ゴム弾)で待ち伏せ

ランクSを獲得するには、敵兵をすべて無力化することが大前提となる。水平二連ショットガン(ゴム弾)を装備して、敵兵が部屋に侵入してきたところを気絶させていく戦法がオススメだ。Mk.22やモシンナガンで部屋の外にいる敵兵を眠らせるといった手もあるが、こちらは複数の敵兵が同時に現れたときの対処が難しい。これらの武器を使用中に敵兵に接近された場合は、連続CQCで無力化しよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~05:59	750	06:00~06:19	400	06:20~06:39	200	06:40以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	600	001~003	400	004~006	200	007以上	100
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.267

E043 重要物資防衛

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件 M032をクリア

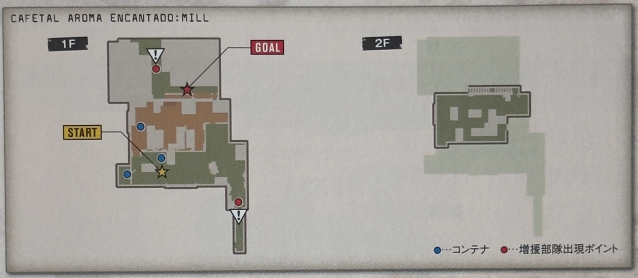
ミッションデータ

敵	コマンド兵(Lv.1)×20
捕虜	—
備考	—

報酬
- M60(徹甲弾)の設計図 RANK.2
- バトルドレス(ヘルメット装着)(ユニフォーム)の入手条件の1つ(P.459)

❶ カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

敵兵:0人(20人)　捕虜:0人



コンテナに近づく敵兵を迎撃しよう

コンテナは敵兵の攻撃を受けると耐久力が減っていき、0になると破壊される。3つのコンテナすべてが破壊されるとミッション失敗だ。敵兵は次々と敵増援出現ポイントから現れ、いずれもコンテナをめざして移動してくる。行動開始地点付近に陣どっておき、近寄ってくる敵兵を逐一撃退していこう。

敵兵は南東にある入口や、近くのハシゴを降りてコンテナに近づいてくる。

RANK S　AUTO AIMを活用して戦う

敵兵をすべてキルせず無力化させることを念頭に戦おう。水平二連ショットガン(ゴム弾)なら一発で敵兵を気絶させられるため、AUTO AIMをオンにしてコンテナに近づく敵兵を次々と気絶させるのだ。行動開始地点からハシゴの方向を見て警戒し、ハシゴ付近に敵兵が飛び降りてきたら、すぐに攻撃して無力化する。南東から出現した敵兵はこちらを素通りしてコンテナをめざすので、そこを攻撃すればいい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:59	750	04:00~04:29	400	04:30~04:59	200	05:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	300	001~003	200	004~006	100	007以上	50
防衛した重要物資数	003	350	002	200	001	100	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

E044 重要物資防衛

最大人数	2人
難易度	☠ ☠ ☠

出現条件：M033 をクリア

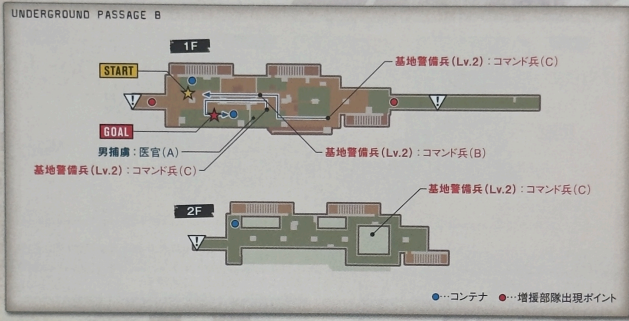
ミッションデータ

敵	基地警備兵(Lv.2)×30
捕虜	男捕虜：医官(A)
備考	—

報酬：
・MG3(徹甲弾)の設計図 RANK.3
・バトルドレス(ヘルメット装着)(ユニフォーム)の入手条件の1つ(P.459)

❶ 地下通路B

敵兵:4人(26人)　捕虜:1人



周囲を見渡せる場所で戦う

3つのコンテナを防衛するミッションで、E043(P.331)と同様のルールと考えていい。

まずは行動開始地点から東を向いて、部屋を通って接近してくる敵兵を倒していく。突っ込んでくる敵兵を待ち伏せして倒そう。フラッシュグレネードを投げられたら、それは自分が向いている方向の逆側から敵兵が出現した合図。素早く振り向いて撃退だ。敵兵の姿が見えないときに銃声が聞こえたら、すぐさま2Fを確認。特に西から出現する敵兵は2Fに向かう傾向があるので、なるべく早めに無力化しよう。

RANK S　コンテナを1つも破壊させずにクリアする

ランクSを獲得する場合、コンテナを1つも失わず、敵兵をすべてキル以外の方法で無力化することが条件になる。そこで水平二連ショットガン(ゴム弾)を装備して、敵兵を気絶させるようにして戦おう。なお、コンテナの耐久力が減ってきたら、行動開始地点から移動しそのコンテナを重点的に守るようにしたい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~04:59	750	05:00~05:29	400	05:30~05:59	200	06:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	300	001~003	200	004~006	100	007以上	50
防衛した重要物資数	003	350	002	200	001	100	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

E045 完全ステルス

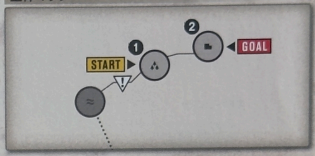
最大人数	2人	出現条件	M033 をクリア
難易度	☠☠☠☠		

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.1)×6
捕虜	—
備考	—
報酬	·ADM63の設計図 RANK.3

全体マップ

コスタリカ・カリブ海沿岸



❶ ボスケ・デル・アルバ

敵兵:3人　捕虜:0人

戦闘を回避してエリアを移動

危険フェイズになると失敗になるミッション。敵との接触は可能な限り避け、目的地到達をめざそう。最初のエリアには3人の敵兵がいるが、推奨ルートを移動すれば1度も接触せずに次のエリアに進める。

エリア❶は暗めなので、暗視ゴーグルを装備しておきたい。それで敵兵の位置を確認しつつ、見つからないように進むのだ。

【POINT A】スタッフ集めを兼ねるなら

遮蔽物が多いため、隠れながら様子をうかがえる。タイミングを見て背後から接近し、ホールドアップさせていこう。スタッフの人数が足りていないなら、無力化した敵兵をフルトン回収するのもいいだろう。

背後をとったら素早く近づいてホールドアップ。敵兵はヘルメットをかぶっていないためMk.22によるヘッドショットを狙ってもいい。

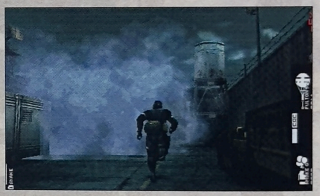
❷プエルト・デル・アルバ

敵兵:3人　捕虜:0人

すぐに直進して敵を無力化

エリア❶(P.333)と同じように、敵兵との接触は極力回避したい。エリア内に大きなコンテナが多数あるので、その陰に隠れながら進めば発見されずに目的地に到達できるだろう。

エリア❷に移動したらすぐに東へ進み、正面にいる敵兵をMk.22で攻撃して眠らせよう。こうして安全を確保してしまえば、あとは目的地まで向かうだけ。目的地は建物の階段前にあるので、そのまま最短ルートを突き進んで、速やかにクリアするといい。



南の哨戒兵はホールドアップさせなくてもいい。スモークグレネードで視界を妨ぎ、そのまま横を走り抜けてしまうのだ。

RANK S　最短距離で目的地をめざそう

エリア❶では推奨ルートどおりに進んでいくことで、途中にいる敵兵をすべて無視することができる。エリア❶からエリア❷に移動したら、すぐに東へ直進しよう。推奨ルート上の哨戒兵を無力化し、そのまま目的地へ走って向かうだけでいい。コンテナに隠れながら進むよりも圧倒的にタイムを短縮でき、ランクS獲得がより確実になるのだ。

スニーキングスーツを装備していれば、立ったまま走っても敵に気づかれない。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:09	1600	01:10~02:29	1200	02:30~03:59	800	04:00以上	200
敵瀕死回数	000	500	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

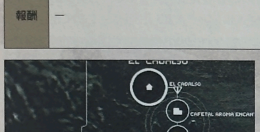
E046 完全ステルス

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠

出現条件：M033 → E045 の順にクリア

ミッションデータ

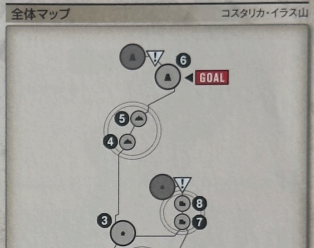
敵	哨戒兵(Lv.2)×14／哨戒兵(Lv.3)×10／偵察兵(Lv.1)×1
捕虜	—
備考	—
報酬	—



エリアは多いが、クリアを優先するならエリア❷と❽を通過する必要はない。

全体マップ

コスタリカ・イラス山



❶カミーノ・デ・ラーバ／坂道

敵兵:2人　捕虜:0人

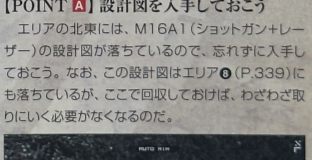
※1……すでに入手している場合は出現しない。

壁沿いに進んで戦闘を回避しよう

このミッションは、E045（P.333）と同じく敵兵に発見され危険フェイズになるとミッション失敗になるので、見つからないように行動しよう。エリア❶では、推奨ルートどおりに西の壁沿いをスニーキングスーツ着用で走り抜ければ、敵兵に発見されずにすむ。

【POINT A】設計図を入手しておこう

エリアの北東には、M16A1（ショットガン+レーザー）の設計図が落ちているので、忘れずに入手しておこう。なお、この設計図はエリア❽（P.339）にも落ちているが、ここで回収しておけば、わざわざ取りにいく必要がなくなるのだ。



エリア西の壁沿いに進み、次のエリアへ移動する前に立ち寄るだけで、敵兵と接触せずに設計図を回収できる。

❷ カミーノ・デ・ラーバ／三叉路

敵兵:3人　捕虜:0人

ルート分岐は目的しだい

このエリアでは、次のエリアへの進路が二又に分かれている。クリアが優先で目的地点をめざすならエリア❸へ進もう。一方、スタッフランクの高い敵兵をフルトン回収したいならエリア❼へ進むといい。

【POINT B】高台の敵兵を無力化しよう

Bの付近にいる敵兵は、背後から忍び寄ってホールドアップなどで無力化する。そのまま北に進むと西の高台にいる敵兵に発見されるリスクがあるので、その場からMk.22で攻撃し、眠らせておくといい。

高台の敵兵を攻撃する際は、列車近くの敵兵に見つからないよう木陰から隠れ、ヘッドショットによる一撃で無力化するといい。

❸ アルデア・ロス・デスピェルトス

敵兵:4人　捕虜:0人

エリア西から北へ向かおう

エリア上には設計図などの重要なアイテムは落ちていないため、エリアの東側に用はない。最短ルートである西の建物の間を北へ進み、エリア❹をめざそう。ルート上の敵を無力化してから進めばOKだ。

【POINT C】ジャマな哨戒兵は眠らせる

エリアを北に進むと中央の道路に敵兵が1人いるので、発見されないよう無力化しておこう。接近してCQCを仕掛けると、ほかの敵兵に発見される恐れがあるのでMk.22を使う方がいい。

初めは南側を向いて警戒しているので、タイム短縮を狙う場合もヘッドショットで眠らせた方が手っ取り早い。

❹ ロス・カントス／渓谷

敵兵：3人　捕虜：0人

背後からのホールドアップで無力化

2層構造になっているエリアを、北をめざして進んでいく。推奨ルート上を敵兵が巡回しているので、見つけしだい無力化していこう。ただし、敵兵はみなヘルメットを被っていて、ヘッドショット1発で眠らせることができない。ここは背後から接近して、ホールドアップさせるのがオススメだ。

B1Fの北にいる哨戒兵は医療班のスタン能力が高い。ぜひブルドン回収しておこう。

❺ ロス・カントス／尾根

敵兵：3人　捕虜：0人

敵を無力化しつつ北へ向かう

このエリアにもキーアイテムはないので、北へ通り抜けるだけでいい。推奨ルート上には3人の哨戒兵がいて、1人目の哨戒兵は移動しない。側面から接近してホールドアップさせてしまおう。

【POINT E】2人の敵兵の動きに注意せよ

エリア北のトラック付近には2人の敵兵が巡回しているため、無力化する際はもう一方の動きにも注意が必要。奥の敵兵がトラックの陰にいる間に、手前の敵兵を素早く無力化するのだ。

手前の遮蔽物に身を隠して、様子をうかがってから行動したい。手前の敵兵を無力化したら、もたもたせずに先へ進んでしまおう。

⑥ フェルテ・ラ・ラデラ

敵兵:4人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

目的しだいでルートを変更

エリア中央の砦の上にいる2人の敵兵がやっかい。砦に上って無力化して進むか、砦の東側をエルードで通り抜けていくか選択肢は2つだ。前者はスタッフランクの高い敵兵をフルトン回収したい場合、後者はクリアを優先する場合の推奨ルートとなる。

【POINT F】エルードで砦を通り抜けよう

砦の上を通る場合、敵に発見される危険性が高い。クリアを優先するなら、砦の東をエルードで抜ける推奨ルートを利用しよう。このとき、事前に砦の下にいる哨戒兵を無力化しておくように。エルードの速度は遅いものの、戦闘しなくてすむため安全だ。

⑦ カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

敵兵:5人　捕虜:0人

※2……2Fの橋の上にいる。

スタッフランクAの兵士を回収しよう

重要なアイテムはないので、クリアするだけなら通過する必要はないエリア。ただし、エリア北側にいる3人の敵兵はスタッフランクAと高め。マザーベースの戦力充実のために回収するのもいい。なお、2Fの橋の上にいる敵兵は、カールグスタフM2(フルトン回収)があればフルトン回収可能だ。

【POINT D】高所の敵兵を無力化せよ

エリア⑧へ向かう途中には高所に通路がある場所が2カ所あり、そこを敵兵が巡回している。むやみに進むと発見されてしまうため、事前に離れた距離からMk.22で眠らせて先に進むようにしたい。

巡回中の敵兵は特定の場所で立ち止まる。その瞬間を狙い、麻酔銃で眠らせよう。

❽ カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

敵兵:3人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

2Fのコマンド兵をフルトン回収しよう

このエリアも、エリア❼と同じく兵士の回収目的以外で立ち寄る必要はない。2Fにいる敵兵はコマンド兵で、しかもスタッフランクがAと高いため、フルトン回収すれば実戦部隊の班レベルを上げるのに役立ってくれる。そのほかの2人の敵兵は、さほどスタッフランクは高くないため、無理してまで回収しなくてもいいだろう。なお、設計図はエリア❶(P.335)に落ちていたM16A1(ショットガン+レーザー)と同じ。すでに回収済みの場合は出現しない。

2Fに上がるときには、少し遠回りになるものの、敵兵がいない西側のハシゴを利用した方が安全だ。

RANK S　ムダな行動は避けてタイム短縮を狙う

このミッションはエリア数が多く、移動距離が長くなっている。クリアには直接関係のないエリア❼や❻に立ち寄らないことはもちろんのこと、そのほかのエリアでも、素早く移動していく必要があるのだ。そのため、最短ルートをできるだけ立ったまま走ることで、移動時間の短縮を心がけてほしい。その際、敵兵が多い場所では、ホールドアップのために敵兵が背を向けるのを待つ時間も惜しい。Mk.22で攻撃して眠らせてしまうか、スモークグレネードで視界を奪い、一気に走り抜けてしまおう。

クリア時間の短縮には多少強引な突破も必要になる。敵兵の動きを読んで、一気に走り抜けてほしい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:49	1600	03:50~05:59	1200	06:00~11:59	800	12:00以上	200
敵瀕死回数	000	500	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

E047 完全ステルス

最大人数	2人
難易度	

出現条件：M033 → E045 → E046 → E102 の順にクリア

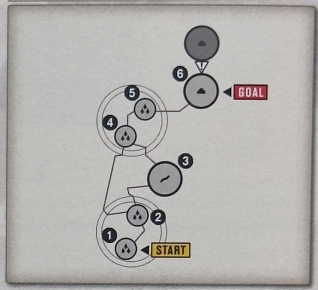
ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.3)×5／偵察兵(Lv.1)×8／偵察兵(Lv.3)×4
捕虜	—
備考	—
報酬	·SUGの設計図 RANK.5(ランクSクリア時のみ)

目的地までの道が分岐していて、エリア❸には必ずしも立ち寄る必要はない。

全体マップ

コスタリカ・エレディア中央



❶セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル

敵兵:3人　捕虜:0人

開始地点付近の敵を無力化しよう

E045 (P.333)と同じく発見されずにクリアをめざすミッション。エリア❶には敵兵が3人いるものの、推奨ルートを移動すれば楽に抜けられる。ホフクして潜んでいる1人目を無力化するだけで、あとは背後を立ったまま走り抜けられるのだ。

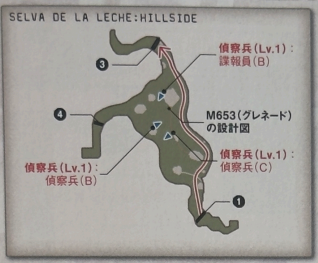
【POINT A】敵兵の視界に要注意

行動開始地点付近の木の根元に、敵兵が1人ホフク状態で潜んでいる。移動の妨げになるため、無力化しておこう。このとき注意したいのが、すぐ北側に潜んでいるもう1人の敵兵の存在。発砲音などを立てると見つかるため、静かに無力化を実行したい。

ホフク状態の1人目の敵兵は、背後から回り込み段差から真上に飛び降りると気絶する。これで無力化するのが簡単だ。

❷セルバ・デ・ラ・レチェ／坂道

敵兵:3人　捕虜:0人



北側の出口からエリア❸へ進もう

エリア❷を北へ進んでいくと2つの道がある。目的地へと続くエリア❹は、西にある出口から移動できるが、そこに向けてエリア西側を進むと敵兵に発見される危険性が高い。ここはあえて遠回りのエリア❸に進むのがオススメ。エリア東側を通れば、スニーキングスーツ着用状態なら立ったまま走っても敵兵に見つからず、敵兵を無力化しつつ西側を慎重に進むより、安全かつ短時間で先へと進めるからだ。

なお、M653(グレネード)の設計図を入手したい場合は、近くの敵兵を無力化してからにしよう。

❸カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵:0人　捕虜:0人

最短距離を走って移動する

敵兵がいないうえ、アイテムなども落ちていないため本来であれば入る必要のないエリア。しかし、エリア❸からエリア❹へと進む際の安全な移動ルートとして利用価値は高い。エリアは広くないため、南の入口から北の出口へと、最短ルートを進んで走り抜けるだけでOKだ。

❹セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下

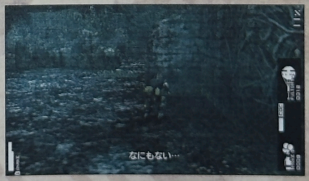
敵兵:2人　捕虜:0人

敵兵の視界を考慮に入れて進む

エリアの北に2人の敵兵がホフク状態で潜んでいて、中央を進むと発見される危険が高い。この偵察兵の視界に入らないように、エリア東側の壁沿いを北へ抜けていくのが安全だ。

【POINT B】しゃがみ移動で突破

Bを通過する際、立ったまま移動すると東側の敵兵の視界に入ってしまう。ここはしゃがんで移動すれば、発見されることなく突破できる。あとは壁沿いに北へ進み、エリア❺をめざそう。



しゃがんで移動すれば突破は容易。気づかれた場合も、すぐに物陰に隠れることで警戒フェイズにならなくてすむ。

❺セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上

敵兵:4人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

敵を無視して通り抜ける

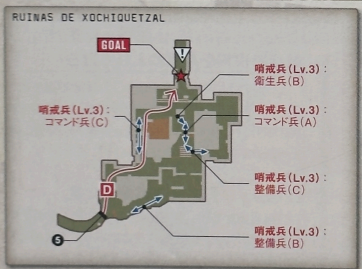
エリア❺には4人の敵兵がいるが、推奨ルートを素早く移動すれば敵兵に見つからずに次のエリアへ進める。このとき立ったまま移動すると、東南の敵兵に発見されやすいため、しゃがんで通り抜けよう。

【POINT C】設計図入手時の注意点

エリア北にあるM653の設計図を未入手の場合は、しゃがんで北の壁沿いに進んで回収してこよう。回収後は、いったん来た道を引き返して入口付近まで戻り、推奨ルートを進み直すといい。

❻リュイナス・デ・ショチケツァル

敵兵:5人　捕虜:0人



迂回して目的地をめざす

目的点は最北端にある。エリア中央部は複数の敵兵が巡回しているため、迂回した方が安全だ。ラブダンボールで入口近くの段差を乗り越えて、西の壁沿いに進もう。

【POINT D】ショートカットして進もう

D付近にラブダンボールを設置すると、段差を乗り越えてショートカットが可能。敵兵との接触を避けられるうえ、移動距離も短くなるのでぜひ活用しよう。途中に1人いる敵兵は、無力化しておくように。

RANK S　いかに敵兵との接触を避けるかがカギ

E046（P.335）と同じくエリア数が多いこのミッション。敵兵に見つからないようにするのはもちろん、移動時間の短縮も大切。目的地までの最短距離を、可能な限り立ったまま走って移動しよう。そのためにも足音がたたなくなるユニフォーム、スニーキングスーツを着用しておくことが大切だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:09	1600	03:10~05:59	1200	06:00~09:59	800	10:00以上	200
敵兵死回数	000	500	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.267

E048 完全ステルス

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠☠

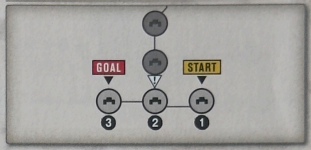
出現条件：M033→E045→E046→E102→E047の順にクリア

ミッションデータ

敵	キッドナッパー×3／ソ連兵×10
捕虜	—
備考	—
報酬	・G11の設計図 RANK.5（ランクSクリア時のみ）

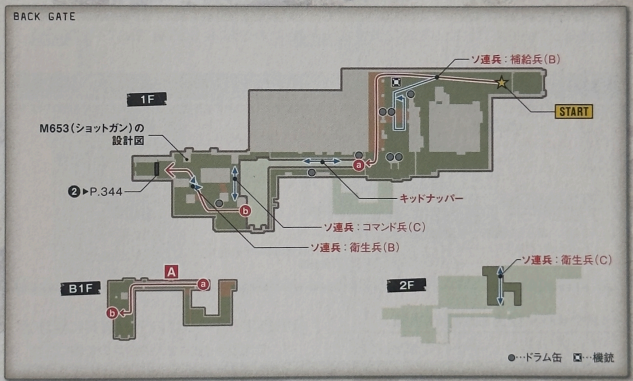
全体マップ

ニカラグア・米軍ミサイル基地



❶ 通用口

敵兵：4人　捕虜：0人



設計図はラブダンボールで登って回収

このミッションも、危険フェイズになるとミッション失敗となってしまう。Mk.22のほか、キッドナッパー対策としてチャフグレネード、足場に利用するためのラブダンボールを携行して挑もう。

ラブダンボールを足場にすれば、M653（ショットガン）の設計図が拾えるのだ。

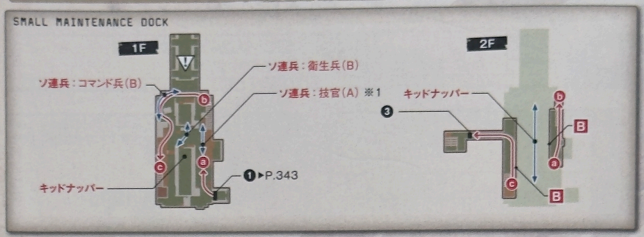
【POINT A】通路のくぼみに身を隠す

B1Fの通路を通る際には、通路のくぼみに入って身を隠し、キッドナッパーが通り過ぎるのを待ってから進むといい。なお、キッドナッパーは撃破してもキル行為数にならないが、警戒フェイズになってしまう。

チャフグレネードを利用するのもアリ。効果時間中に素早く通り抜けよう。

❷ メンテナンスドック（小）

敵兵:3人　捕虜:0人



※1……確実にM134設計のスキルを所持。

敵兵はできるだけ無視

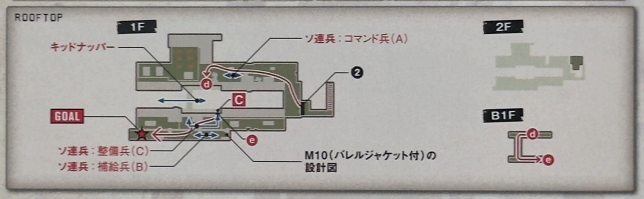
狭いエリアを複数の敵が巡回しているため、見つかる危険性が高い。できる限り敵兵には近づかないように進もう。北西のソ連兵だけは無視せずに、背後から接近してホールドアップさせておくと安全だ。

【POINT B】2Fは壁に隠れて移動する

エリア中央をキッドナッパーが巡回しているが、レーザーポインタを中心とした円錐状の視界に入らなければ見つからない。2Fでは常にしゃがんで移動し、発見されそうになったら壁に隠れてやり過ごそう。

❸ 屋上

敵兵:3人　捕虜:0人



キッドナッパーはあらかじめ撃破

このエリアでは、キッドナッパーを撃破しておいた方が、エリア南側にいる2人の敵兵に対処しやすくなる。ハシゴを登り切る前に、キッドナッパーの存在を気にすることなく移動先を確認できるからだ。

【POINT C】ハシゴの上の敵兵に要注意

ハシゴを登るときは2人の敵兵の位置に注意。特に設計図付近の敵兵は、ガラス越しにこちらを警戒している場合がある。ハシゴを登りきらずに、視点を変えて敵兵の位置や向きを確認しよう。

RANK S　キッドナッパーはチャフグレネードで無力化

キッドナッパーを撃破すると楽に進めるが、警戒フェイズになってタイムロスにつながってしまう。ここはチャフグレネードで一時的に無力化して、そのスキに走り抜ける方がいい。なお、ソ連兵はヘルメットを被っているので、Mk.22を使う場合はヘッドショットではなく、胴体に数発当てていこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:39	1600	03:40~05:59	1200	06:00~09:59	800	10:00以上	200
敵兵死回数	000	500	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.267

E049 完全ステルス

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠☠

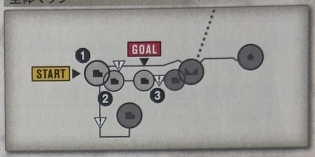
出現条件：M033→E045→E046→E102→E047→E048→E091の順にクリア

ミッションデータ

敵	基地警備兵(Lv.2)×10／基地警備兵(Lv.3)×6
捕虜	男捕虜：技官(B)／男捕虜：研究員(A)／女捕虜：産業スパイ(A)
備考	―
報酬	・PTRS1941の設計図 RANK.5(ランクSクリア時のみ)

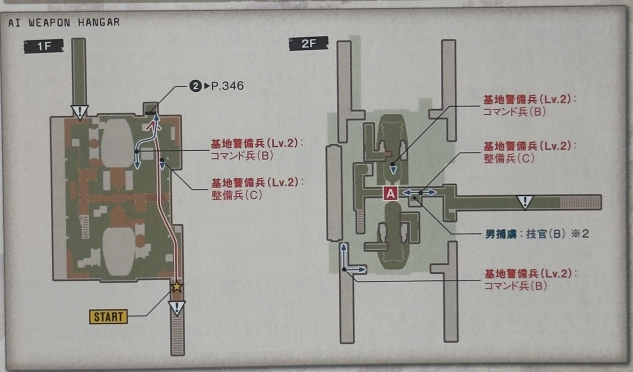
全体マップ

コスタリカ・採掘場偽装基地



❶ AI兵器格納庫

敵兵:5人　捕虜:1人



※2……確実にメタマテリアル技術のスキルを所持。

北へ直進して次のエリアをめざせ

クリアだけが目的なら、エリア❷に続く北のエレベーターへ向かうだけでOK。上記の推奨ルート上には敵が2人いるが、ホールドアップやMk.22で無力化しながら移動すれば、問題なく先へ進めるはずだ。

基地警備兵には横から接近してもいい。気づかれずに無力化できるはずだ。

【POINT A】捕虜回収時は大きく迂回

捕虜を回収する場合は、エリア南を壁沿いに迂回しながら中央部西の階段を上ろう。2Fでは、北のAI兵器の上にいる基地警備兵の視界に入らないように、しゃがんで移動していくといい。

棚沿いにしゃがんで移動すれば、基地警備兵の視界に入らず捕虜に接近できる。

❷ 地下通路A

敵兵:5人　捕虜:1人

※1……確実に電磁兵器設計のスキルを所持。

巡回中の敵兵を無力化しつつ進め

エリア❷は、狭いわりに敵の数が5人と多い。ホールドアップやMk.22で確実に無力化して進んでいこう。無理に隠れて進もうとするより、多少強引でも全員を無力化した方が安全になるのだ。

【POINT B】背中を見せたら即接近する

捕虜のいる付近には2人の敵兵がおり、北側の1人は東西に移動しながら巡回している。接近する前に様子をうかがい、2人が背中を向けたら手前→奥の順に、Mk.22でヘッドショットして眠らせよう。

❸ 地下通路B

敵兵:6人　捕虜:1人

※2……確実に愛国者のスキルを所持。　※3……すでに入手している場合は出現しない。

スモークグレネードで突破しよう

捕虜がいる部屋より東は、敵が4人もいるため発見される危険性が高い。北の壁沿いに移動し、東にいる基地警備兵にはスモークグレネードで視界を奪おう。そのスキに目的地まで強行突破するのだ。

【POINT C】CO-OPSで設計図入手

ラブダンボールを足場にしてもCの段差を乗り越えられないため、SINGLEではMP5A2の設計図が入手できない。このエリアで設計図を手に入れるには、CO-OPSでプレイする必要があるのだ。

RANK S　エリア移動後の迅速な行動がポイント

タイム短縮がランクS獲得のカギとなるので、敵がスキを見せるのを待っている余裕はあまりない。エリアを移動したらすぐに行動を開始しよう。さもないと、敵兵が移動して無力化するのに時間がかかってしまう。もしそうなったときは、スモークグレネードを使って強引に突破してしまおう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:19	1600	03:20~05:59	1200	06:00~11:59	800	12:00以上	200
敵兵死亡回数	000	500	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.267

E050 完全ステルス

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠☠

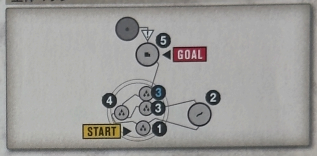
出現条件：M033 → E045 → E046 → E102 → E047 → E048 → E091 → E049 → E075 の順にクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.4)×24
捕虜	—
備考	—
報酬	・ステルス迷彩の設計図 RANK.5(ランクSクリア時のみ) ・チョコチップ(ランクSクリア時のみ)

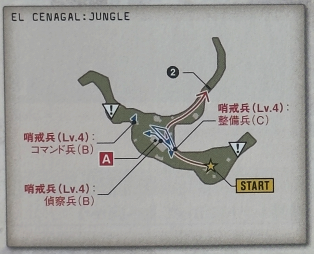
全体マップ

コスタリカ・リモン東



❶ エル・セナガル／ジャングル

敵兵:3人　捕虜:0人



無力化は必要な敵兵だけでOK

今までの完全ステルスミッションと同じく、危険フェイズになるとミッション失敗となってしまう。エリア❶には、特に重要アイテムもないので、推奨ルート上の敵兵だけを無力化して先を急げばいい。

【POINT A】開始直後に急いで移動

ミッション開始直後に急いで移動すれば、トラック付近の2人の哨戒兵の背後に接近できる。散らばる前に連続でホールドアップさせてしまおう。なお、もっとも西にいる敵兵は無視してかまわない。

❷ リオ・デル・ハーデ

敵兵:6人　捕虜:0人

エリア西の道に沿って移動しよう

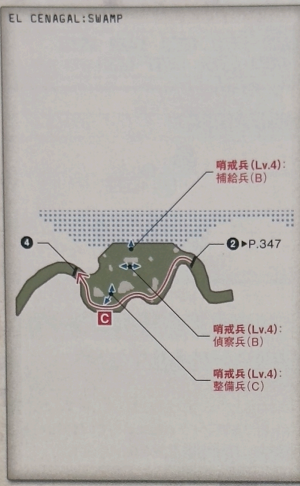
敵兵の数は6人と多いが、クリア優先ならエリアの西の道沿いに移動すればいい。これなら、推奨ルート上の哨戒兵1人を無力化するだけですみ、ほかの敵兵とは接触せずに、次のエリアへ進めるのだ。

【POINT B】敵兵の背後を狙え

推奨ルート上にいる敵兵がこちらを見ている場合は、背後を見せたところでホールドアップを狙おう。または、気づかれない程度に距離を取って、Mk.22で素早く胴体を数発打って眠らせてしまうのもいい。

❸ エル・セナガル／沼地

敵兵:3人　捕虜:0人



南の壁沿いを進め

エリア南の壁沿いに移動すれば、巡回中の敵兵1人を無力化するだけで済む。ちなみに、大きな川の対岸は❸だが、川を渡って直接進むことは不可能。敵兵を狙撃することもできるが、メリットは少ない。

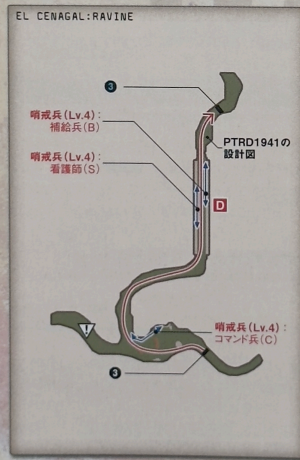
【POINT C】木陰の先はしゃがんで移動

西にいる推奨ルート上の敵兵にCQCやホールドアップをしようとすると、近くにいる敵兵の視界に入る危険性がある。立って移動すると発見されるリスクが高まるので、しゃがみ移動で接近するようにしよう。

木の陰から出るときはしゃがんで敵兵に接近する。ホールドアップ後は、もたもたせずに急いで次のエリアをめざそう。

❹ エル・セナガル／峡谷

敵兵:3人　捕虜:0人



推奨ルートに沿って北へ向かう

ここには3人の敵兵がいるが、誰とも接触せずに先へ進むことが可能だ。吊橋の上には敵兵が2人いるが、エルードで吊橋の側面を移動、もしくはスモークグレネードで視界を妨げれば突破できる。

【POINT D】吊橋ではスモークグレネードを

吊橋では、敵兵2人の距離が近づいたところでスモークグレネードを投げるといい。2人を煙幕内に収めてしまえば、そのまま通り抜けられる。回収目的の場合は、CQCやホールドアップ後にフルトン回収を。

ランクS獲得が目的ならば、スモークグレネードは必須。エルードで移動するよりも、大幅にタイムを短縮できるのだ。

❸ エル・セナガル／沼地

敵兵:3人　捕虜:0人

ルート上の敵兵はすべて無力化

推奨ルート上には、3人の敵兵が巡回している。安全に進むために、残らずホールドアップなどで無力化していこう。2人目の敵兵はこちらを向いていることが多いため、様子を見つつ進んでほしい。

【POINT E】2人目の敵兵に見つかるな

1人目と2人目の敵兵が近い位置にいて、1人目をCQCやホールドアップで無力化しようと深追いすると、2人目の視界に入ってしまう。1人目は離れた位置から狙撃して眠らせた方が安全だ。

❺ バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所

敵兵:6人　捕虜:0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

エリアの東側を進んで目的地へ

エリア西寄りに敵兵が多いため、東寄りを進むといい。推奨ルート上の敵兵を無力化する際は、近くの敵兵の動向にも気を配っておこう。なお、目的地の手前にある小部屋には、M1911A1カスタムの設計図があるので、これを入手しておくといい。

【POINT F】敵兵2人をまとめて無力化

F付近の敵兵は、2人ペアで巡回している。スモークグレネードを2人のいる位置の間に投擲して視界を奪い、そのスキに突破してしまおう。もし、同時に背後を見せていた場合は、連続でホールドアップさせていっぺんに無力化してしまうのもアリだ。

RANK S　ソリトンレーダーとスモークグレネードで確実に突破

ランクS獲得にはクリア時間の短縮が必要不可欠。しかし、エリアが多く敵兵も多いため、最短距離を進むと敵兵に見つかりがち。そこで、ソリトンレーダーを装備し、敵兵の視界を確認して死角を進もう。どうしても敵兵の視界内に入りそうなら、事前にスモークグレネードを使うとなお安全だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~02:59	1600	03:00~05:59	1200	06:00~11:59	800	12:00以上	200
敵瀕死回数	000	500	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E051 障害物爆破

最大人数	1人
難易度	☠☠

出現条件 MO12 をクリア

ミッションデータ

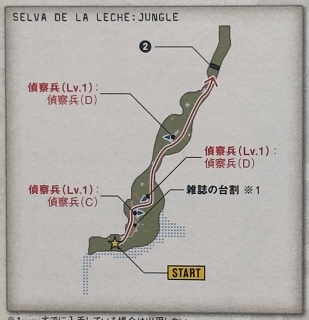
敵	偵察兵(Lv.1)×6
捕虜	—
備考	制限時間08：00(アラート時−60秒／目的達成時+30秒)／MSF兵限定／C4爆弾必須
報酬	—

全体マップ

コスタリカ・エレディア中央

❶セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル

敵兵:3人　捕虜:0人



※1……すでに入手している場合は出現しない。

開始地点付近の敵兵を無力化する

8分以内に目的地にある障害物を、C4爆弾で爆破しなければならない。敵兵に発見されると制限時間が1分短くなってしまう。特に開始地点付近は、2人の敵兵がいるため危険。1人目はホフク状態で東側を、2人目は木陰にしゃがんで西側を警戒しているので、1人目を無力化したら、2人目の背後を通り抜けよう。

ミッション開始後は段差を登り、1人目の偵察兵の背後から接近するのだ。

❷セルバ・デ・ラ・レチェ／坂道

敵兵:3人　捕虜:0人

エリア西の壁沿いに進もう

このエリアにいる敵兵は、すべてホフク状態でエリア中央を向いているのが特徴だ。通り抜けるためには、まず東南にある倒木の陰にいる敵兵を無力化するといい。こうしておけば、エリア西の壁に沿って移動するだけで、ほかの偵察兵に発見されずに次のエリアへ進むことができるのだ。

1人目の偵察兵を無力化するときは、2人目の視界に入らないように注意。

❸ セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下

敵兵:0人　捕虜:0人

障害物はC4爆弾で破壊

このエリアに入ると引き返すことはできなくなる。目標の障害物に近づくとC4爆弾で爆破するように無線が入るので、指示どおりに爆破しよう。爆発後、その場所から瓦礫を越えて先に進んだ先に目的地が出現する。あとは、そこに到達すればミッションクリアだ。

C4爆弾の爆発に巻き込まれないように、爆破の際は少し離れておこう。

RANK S　最低限の敵兵だけ無力化してタイム短縮を

スモークグレネードで敵の視界を遮れば、安全にクリアできる。移動中に視界に入りやすいエリア❶およびエリア❷の1人目の敵兵に向けて投擲するといい。なお、スニーキングスーツを着用しているなら、敵兵の視界にさえ入らなければ、立ったまま走っても気づかれることはない。エリア❶と❷の敵兵を全員ホールドアップさせても、ランクSが獲得できる時間で十分クリア可能なので、得意な方法を選ぼう。

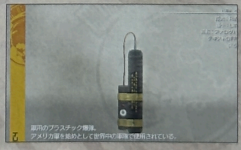
ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:59	650	02:00~03:59	300	04:00~05:59	200	06:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

POINT　プラスティック爆薬の代名詞C4

C4（コンポジション4）は、アメリカ軍をはじめとする各国の軍隊が使用している軍用プラスティック爆弾である。柔軟性が高く、粘土のように自由に形を変えられるうえ、起爆装置なしでは爆発の危険性もなく、非常に取り扱いが容易なのが特徴。火をつけるとゆっくりと燃焼していくため、ベトナム戦争時には燃料として用いられることもしばしばであった。ただし、燃焼させた際に生じる煙は、有毒な成分を含んでいる。

C4爆弾が必須のミッションでは、ミラーから特別なブリーフィングが聞ける。



起爆装置をセットして爆発させれば、コンクリートなども破砕可能だ。

ENTRY GATE ▸P.266

E052 キッドナッパー殲滅

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件：M015をクリア

ミッションデータ

敵	キッドナッパー×40	報酬	・対戦ユニフォーム「男性捕虜」開放
捕虜	―		
備考	制限時間04：00（目的達成時＋30秒）		

❶ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

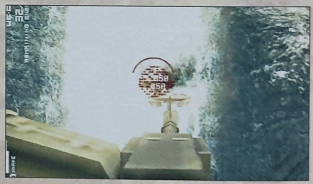
敵兵：0人　捕虜：0人

※1……すでに入手している場合は出現しない。

マシンガンでキッドナッパーを撃破せよ

制限時間である4分以内に、エリア北の滝から次々と出現する合計40機のキッドナッパーをすべて撃破する。エリア上の機銃を活用してもいいが、狙いをつけにくいため、マシンガンを使用した方がいい。

基本的には滝の近くに立って、接近してくるキッドナッパーを順次撃破するだけでOK。その際、ダメージに備えて、回復アイテムを装備しておこう。なお、エリアの南側はミッション圏外で侵入できない。



自分が携行してきた武器を使うときは、弾切れに要注意。もし弾切れになってしまったら、機銃を利用するしかない。

RANK S　弾数の多いマシンガンを携行

リロードの時間を短縮するため、装弾数が多く扱いやすいマシンガンを携行していくのがオススメだ。また、効率よくキッドナッパーを破壊するために、遠くにいる場合は手動で照準を合わせ、接近された場合はAUTO AIMに切り替えるといい。これなら照準を合わせるのに手間取らずに済み、クリア時間を大幅に短縮できるはずだ。

「攻撃開始」のセリフがあると、狙いをつけられた証拠。優先的に破壊しよう。

ランクデータ ※2

項目	S	A	B	C
クリア時間	00:00~02:59	03:00~03:19	03:20~03:39	03:40以上

※2……ランク判定はクリア時間のみで行なわれる。

ENTRY GATE ▸P.267

E053 クリアリング突破

最大人数	2人
難易度	☠☠

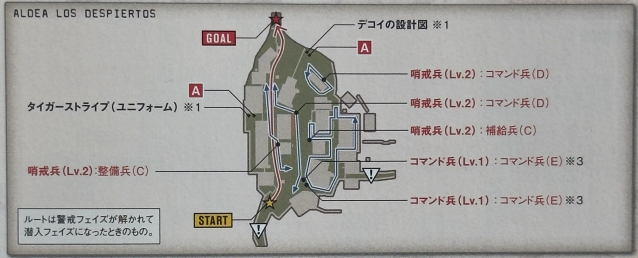
出現条件：M016 をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×4／コマンド兵(Lv.1)×2	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間06：00(目的達成時＋30秒)／MSF兵限定		

❶ アルデア・ロス・デスピェルトス

敵兵:6人　捕虜:0人



※1……すでに入手している場合は出現しない。　※3……警戒フェイズが解かれるといなくなる。

警戒フェイズの解除を待とう

6分以内にエリア北端にある目的地にたどり着ければクリアとなる。しかし、ミッション開始時、敵はすでに警戒フェイズの状態にあり、発見されるとミッション失敗になってしまう。警戒フェイズが解除されるとコマンド兵がいなくなるので、しばらく待機してから行動を開始した方が安全だ。

【POINT A】周囲の安全を確保しよう

タイガーストライプやデコイの設計図を回収したい場合は、警戒レベルが下がって潜入フェイズに移行してから取りにいった方がいい。進路上にいる敵兵を順次無力化し、安全を確保しながら進もう。推奨ルートどおりに進みつつ、タイガーストライプ→デコイの設計図の順に入手していくと効率がいい。

RANK S　警戒フェイズが解除される前に強行突破

クリア時間を短縮するため、潜入フェイズになるのを待たずに行動を開始しよう。開始地点付近にいる2人のコマンド兵は、ミッション開始直後は背中を見せているので無視してOK。エリア西にある建物の間を抜けて北に向かおう。その途中、推奨ルート上に哨戒兵が2人いる場所では、スモークグレネードを投擲して視界を妨げているスキに通り抜けるといい。2人の敵兵が近くにいるときに投げるのがコツだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~00:49	650	00:50~01:59	300	02:00~02:59	200	03:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003~005	100	006以上	−500
敵瀕死回数	000	700	001~003	400	004~006	200	007以上	100
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E054 スネーク装備品奪還

最大人数	2人
難易度	☠ ☠

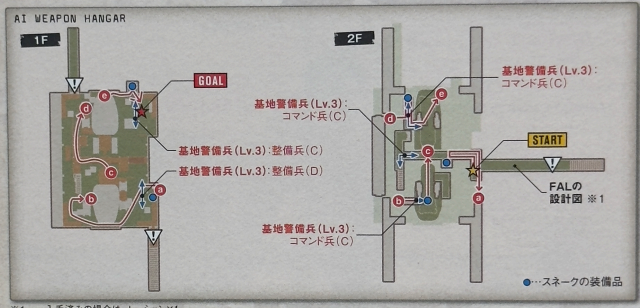
出現条件：M020 をクリア

ミッションデータ

敵	基地警備兵(Lv.3)×5	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間06：00(目的達成時+30秒)／MSF兵限定		

❶ AI兵器格納庫

敵兵:5人　捕虜:0人



※1……入手済みの場合は、レーション×1。

エレベーターの装備品は最後に回収

5箇所に散らばったスネークの装備品を6分以内に回収し、目的地に向かう。目的地はエレベーターの前になるので、推奨ルートどおりエリア南側から装備品を回収していき、最後にエレベーター内のものを回収しよう。なお、ここの敵兵はヘルメットを被っているので、ホールドアップで無力化した方が安全だ。

RANK S　ムダな移動を減らしてタイム短縮を図る

推奨ルートどおりにアイテムを回収しながら素早く移動すれば、ランクSの獲得が可能。推奨ルート上には複数の敵兵がいるので、背後から接近してホールドアップで無力化し、すぐに次のアイテムの回収に向かおう。なお、最後のアイテムはエレベーター内にあり、エレベーターを呼んでから到着するまで待つことになる。それを計算に入れて、できるだけ時間に余裕を持って行動したい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~02:39	650	02:40~03:39	300	03:40~04:39	200	04:40以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003以上	100	—	—
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E055 米兵救出

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠

出現条件：M033 → E044 → E020 → E089 の順にクリア

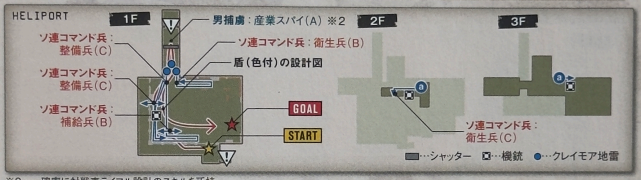
ミッションデータ

敵	ソ連コマンド兵×5
捕虜	男捕虜：産業スパイ（A）
備考	制限時間04：00（アラート時−30秒／目的達成時+30秒）／フルトン回収装置必須

報酬
- M16A1（グレネード+レーザー）の設計図 RANK.5（ランクSクリア時のみ）
- 対戦ユニフォーム「女性捕虜」開放

❶ ヘリポート

敵兵:5人　捕虜:1人



※2……確実に対戦車ライフル設計のスキルを所持。

捕虜付近のクレイモア地雷に要注意

4分以内にシャッターの奥に捕らわれた捕虜をフルトン回収し、目的地へたどり着かなければならない。まずは推奨ルートの敵兵を、ホールドアップなどで無力化して機銃に向かう。そこからシャッター付近の敵兵にスモークグレネードを投げて近付き、無力化してしまおう。あとは西側の壁際を進んでクレイモア地雷をかわし、シャッターに近づこう。シャッターはアクションボタンを連打すれば持ち上がるので、先にいる捕虜を回収したら目的地に向かえばいい。

シャッターを持ち上げる際、近くのクレイモア地雷が起爆することがある。持ち上げる前に背後から回収しておけば安全だ。

RANK S　1Fの敵をすべて無力化しておく

推奨ルートの敵兵を無力化しつつ、捕虜の回収に向かえばいい。捕虜の回収前に1Fの敵兵を全員無力化しておけば、目的地へ向かう際に手間取らないだろう。なお、ミッション開始直後はシャッターが開いており、徐々に閉まっていく。そのため、閉まりきる前にカールグスタフM2（フルトン回収）で捕虜を回収することも可能だ。ただし、発砲音で気づかれるため、すぐにその場を離れよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:39	650	01:40~02:19	300	02:20~02:59	200	03:00以上	−500
総キル行為数	000	700	001~002	150	003以上	100	—	—
アラート回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	−500
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E056 ワンショット

最大人数	1人
難易度	☠☠☠

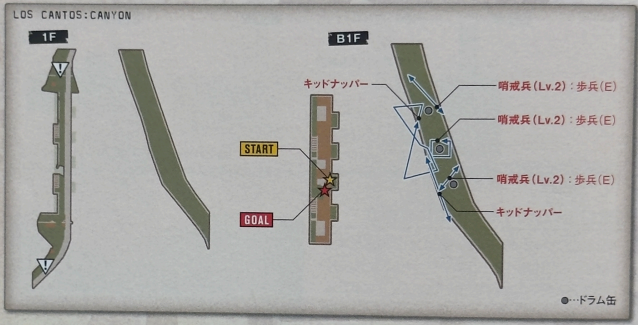
出現条件：M027 → E008 の順にクリア

ミッションデータ

敵	キッドナッパー×2／哨戒兵(Lv.2)×3	備考	制限時間05：00(目的達成時+30秒)／M16A1強制装備
捕虜	—	報酬	—

❶ロス・カントス／渓谷

敵兵:3人　捕虜:0人



ドラム缶の誘爆で敵を一網打尽

出撃すると装備が残弾数1発のM16A1に変更され、それのみですべての敵を倒さなければならない。3つのドラム缶の上空を移動する2機のキッドナッパーが、中央のドラム缶に接近したらドラム缶を撃とう。すると、誘爆で周囲の敵をすべて倒せる。具体的には、残り時間が4分13秒になったときに撃つのだ。

あらかじめ中央のドラム缶に照準をあわせておき、時間になると同時に撃とう。

RANK S　ワンチャンスを確実にものにせよ！

最初のチャンスを逃さなければ、ランクS獲得は簡単。上記でも触れたように、中央のドラム缶に照準を合わせてじっと待ち、2機のキッドナッパーが左右のドラム缶と中央のドラム缶の間にそれぞれ移動した瞬間を狙おう。残り時間が4分13秒になった瞬間に撃ち抜くと確実だ。あとは出現した目的地に向かえばクリアとなる。ちなみに、すべての敵をせん滅すると、ボーナスとして制限時間が30秒増える。

ランクデータ ※1

項目	S	A	B	C
クリア時間	00:00~01:19	01:20~01:39	01:40~01:59	02:00以上

※1……ランク判定はクリア時間のみで行なわれる。

file 1
file 2
file 3
file 4
file 5
file 6
file 7

ENTRY GATE▸P.268

E057 パパラッチ

最大人数	1人
難易度	☠☠☠

出現条件	M030 をクリア

ミッションデータ

敵	哨戒兵(Lv.2)×6	報酬	—
捕虜	—		
備考	制限時間05：00(目的達成時+30秒)／カメラ必須		

❶リオ・デル・ハーデ

敵兵:6人　捕虜:0人

※2……すでに入手している場合は出現しない。　※3……撮影する標的。

全身が写るように撮影せよ

ボート小屋の桟橋にいる哨戒兵がスクワットをしているところを、5分以内にカメラで撮影して目的地にたどり着けばクリアだ。ボート小屋の周辺の敵をMk.22で眠らせて指揮官に接近し、背後から全身が見えるように撮影しよう。また、敵兵をキルしたり、発見されるとミッション失敗になるので注意だ。

潜入フェイズ中なら標的は移動しない。背後から近づいて全身をしっかり収めよう。

RANK S　目的地付近の敵を無力化しておく

撮影後に出現する目的地へスムーズに移動するため、指揮官に接近する前に、ボート小屋の手前にいる2人の敵兵をキル以外の方法で無力化しておきたい。また、ボート小屋の機銃の南にも敵兵が巡回していて、これに発見される恐れがある。前述の2人に加え、この敵兵もホールドアップなどで無力化しておこう。あとは、急いで指揮官を撮影し、目的地に向かうだけでOKだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:39	650	01:40~02:39	300	02:40~03:39	200	03:40以上	~500
総キル行為数	000	700	—	—	—	—	—	—
アラート回数	000	350	—	—	—	—	—	—
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E056 ワンショット／E057 パパラッチ

ENTRY GATE ▸P.268

E058 パパラッチ

最大人数	1人
難易度	☠☠☠☠

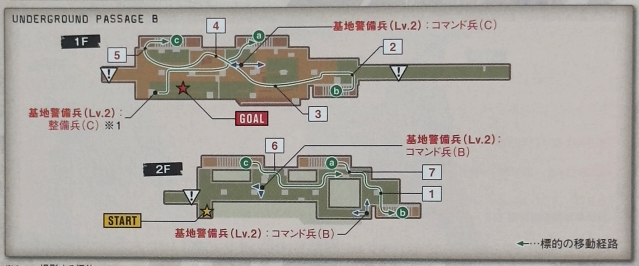
出現条件：M033 をクリア

ミッションデータ

敵	基地警備兵(Lv.2)×4	報酬	・M700の設計図 RANK.3
捕虜	—		
備考	制限時間05：00(目的達成時+30秒)／カメラ必須		

❶ 地下通路B

敵兵:4人　捕虜:0人



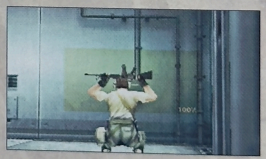
※1……撮影する標的。

移動する標的を追跡して撮影せよ

E057(P.357)と同じルールで、5分以内にスクワットする標的を撮影しなければならない。今回の標的はマップ中を移動し、1～7でスクワットを行なう。追跡してチャンスを待つか、いずれかのポイントで待ち構えて撮影しよう。その際、ジャマな敵兵はフルトン回収しておくと安全だ。

RANK S　先回りして指揮官を撮影しよう

指揮官はミッションを開始すると、1Fから2Fの東側に進むので、2Fの敵兵を無力化しながら東側へ移動して指揮官を待ち伏せしよう。時間短縮のために、無力化した敵兵はフルトン回収せずに放置するのがポイントだ。間に合えば1、失敗したら2でスクワットしているところを撮影しよう。あとは、移動してきたルートを戻って目的地に向かえばクリアだ。



素早く東に進めば1で撮影が可能だが、2でもランクSをとる余裕はある。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~00:49	650	00:50~01:29	300	01:30~02:59	200	03:00以上	−500
総キル行為数	000	700	—	—	—	—	—	—
アラート回数	000	350	—	—	—	—	—	—
敵瀕死回数	000	350	001~003	200	004~006	100	007以上	50
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.268

E059 心霊写真

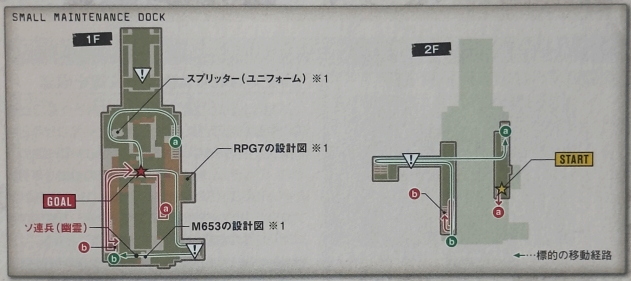
最大人数	1人	出現条件	M030 → E057 の順にクリア
難易度	☠☠☠		

ミッションデータ

敵兵	ソ連兵（幽霊）	報酬	—
捕虜	—		
備考	カメラ必須／回復アイテム使用不可		

❶ メンテナンスドック（小）

敵兵：1人　捕虜：0人



※1……すでに入手している場合は出現しない。

サラウンドインジケーターで霊魂を確認

ターゲットの霊魂は、サラウンドインジケーターの波形が乱れている方にいるので、レーダーを見ながら位置を確認しよう。レーダーが赤くなったら近くにいる証拠。カメラを構えて、障害物が入らないように撮影すればOKだ。なお、コンテナの上のユニフォームは、ラブダンボールを足場にすれば入手できる。

赤い四角のマーカーがレーダーに表示されたら、霊魂を撮影するチャンスだ。

RANK S　開始後に南東の階段に向かおう

ミッション開始直後、霊魂は南東の階段を1Fから2Fに移動する。サラウンドインジケーターを確認しながら、急いで撮影に向かおう。その際、階段の踊り場で撮影しようとすると、発見される危険がある。

また、階段を上っている途中は霊魂の下半身が階段に隠れ、全身を撮影できないことも。ここは、2Fに上がりきったところを背後から撮影するのだ。撮影後は速やかに目的地へ進もう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:39	1200	01:40~03:59	800	04:00~05:59	400	06:00以上	−500
アラート回数	000	900	001~003	500	004~006	300	007以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E060 亡者の遺産

最大人数	2人	出現条件	M031 をクリア
難易度	☠☠☠		

ミッションデータ

敵	MSF兵（幽霊）×5
捕虜	—
備考	制限時間12：00（アラート時−60秒／目的達成時+30秒）／回復アイテム、武器使用不可
報酬	・ネオMOSS迷彩（E060〜E062をクリアし、いずれかのミッションでジ・エンドの無線を聞く）

全体マップ

コスタリカ・エレディア中央

❶セルパ・デ・ラ・ムエルテ／崖下

敵兵：2人　捕虜：0人

※1〜2……瀕死の兵士を蘇生すると対応する幽霊が消滅する。

アイテム回収時は幽霊の位置を確認

12分以内に5つあるアイテムを入手するのが目的。幽霊がその付近を徘徊しており、見つかると制限時間が1分短くなってしまう。さらに攻撃もされるので、アイテムに接近する際は幽霊の位置を確認したい。ドクロアイコンが出ている瀕死の兵士に接近し、アクションボタンを連打し心臓マッサージで蘇生させれば、付近の幽霊が消えることも覚えておこう。

幽霊の位置はサラウンドインジケーターに表示される。レーダーで確認しつつアイテムや瀕死の兵士に接近しよう。

POINT　ジ・エンドからの無線とネオMOSS迷彩

E060〜E062では、瀕死の兵士の近くで無線CALLしたとき、周波数000.00から無線が入ることがある。この声の主は「メタルギア ソリッド3 スネークイーター」に登場したジ・エンドだ。この無線を聞いてE060〜E062をすべてクリアすれば、ネオMOSS迷彩というユニフォームが入手できる。すべてのミッションをクリアしているなら、いずれかのミッションで無線を聞き、クリアすればいい。

伝説のスカウト、ここにエンドの迷彩にインスパイアされた特殊な野戦服だ。

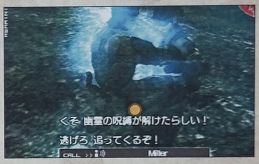
❷セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上

敵兵:3人　捕虜:0人

※3~5……瀕死の兵士を蘇生すると対応する幽霊が消滅する。　※6……確実に五つ星コックのスキルを所持している。

障害物に隠れてアイテムを確認する

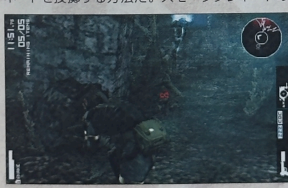
エリア❷は障害物が多いため見通しが悪く、幽霊の位置を確認しにくい。移動する際は障害物に隠れながら、細心の注意を払って進むようにしよう。万全を期すなら、エリア内の3体のMSFを心臓マッサージで回復し、幽霊を消そう。それぞれの距離が離れているため、心臓マッサージ中に見つかることはない。



アイテムや瀕死の兵士に気をとられて、幽霊に発見されないように注意。

RANK S　スモークグレネードで幽霊の視界を遮る

瀕死の兵士を心臓マッサージで蘇生させて進んでいくと時間がかかり、ランクSの獲得が難しくなる。そこでオススメなのが、アイテム付近にスモークグレネードを投擲する方法だ。スモークグレネードの煙幕なら幽霊の視界を妨げることができ、発見されずにアイテムの回収ができる。回収後は、スモークが晴れる前に急いで移動して、次のアイテムが落ちているポイントへ向かおう。



心臓マッサージによる蘇生には時間がかかる。ランクSの獲得をめざすなら、あえて瀕死の兵士には手をつけずに進もう。

幽霊の動きは読みにくい。スモークグレネードで相手の視界を奪ってから、暗視ゴーグルを装備して強行突破するといい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:59	900	02:00~03:59	500	04:00~05:59	300	06:00以上	-500
アラート回数	000	1200	001~003	800	004~006	400	007以上	-500
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E061 亡者の遺産

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M033 → E058 の順にクリア

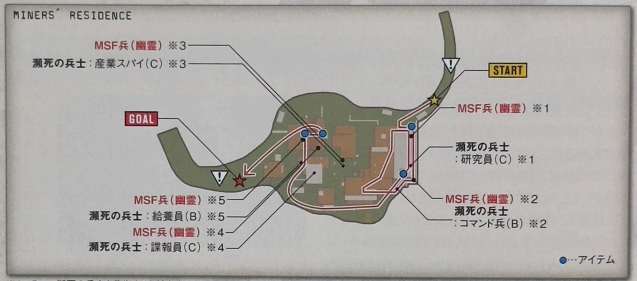
ミッションデータ

敵	MSF兵（幽霊）×5
捕虜	—
備考	制限時間12：00（アラート時−60秒／目的達成時＋30秒）／回復アイテム、武器携行不可

報酬
- 悪臭迷彩（ランクSクリア時のみ）
- ネオMOSS迷彩（E060〜E062をクリアし、いずれかのミッションでジ・エンドの無線を聞く）
- 対戦ユニフォーム「偵察兵」開放

❶採掘場居住区

敵兵：5人　捕虜：0人



※1〜5……瀕死の兵士を蘇生すると対応する幽霊が消滅する。

兵士を蘇生しつつアイテム回収する

開始地点の南にある2つのアイテムへは、屋根から行った方が近いのだが、幽霊に発見されやすい。南側から迂回して付近の瀕死の兵士を蘇生したあとに回収しよう。また、エリア西の屋根の上にあるアイテムを回収する場合も、先に地上の瀕死の兵士を蘇生させておいた方が、発見される危険が少ない。

屋根のアイテム回収時は、推奨ルートを参考にヒーリングで飛び移ろう。

RANK S　ジャマな幽霊は蘇生で消し去る

開始地点近くのハシゴから屋根に登ったら、アイテム付近にスモークグレネードを投擲し、下へ降りて回収。その後、エルード時に気づかれなくするために2人の瀕死の兵士を蘇生しておこう。蘇生後は、建物の南にある木箱から屋根に登る。そこから最初に降りた地点に向かい、エルードしながら移動してアイテムを回収するのだ。あとは残りのアイテム付近にスモークグレネードを投擲して、回収するといい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00〜03:19	900	03:20〜04:59	500	05:00〜07:59	300	08:00以上	−500
アラート回数	000	1200	001〜003	800	004〜006	400	007以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500〜1999		1000〜1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.266

E062 亡者の遺産

最大人数	2人
難易度	☠☠☠☠

出現条件：M033 →E058 →E061 →E092 の順にクリア

ミッションデータ

敵	MSF兵（幽霊）×6
捕虜	ー
備考	制限時間14：00（アラート時−60秒／目的達成時＋30秒）／回復アイテム、武器携行不可
報酬	·M202A1の設計図 RANK.3　·スパス12の設計図 RANK.3 ·ネオMOSS迷彩（E060 〜E062 をクリアし、いずれかのミッションでジ·エンドの無線を開く）

全体マップ　コスタリカ·イラス山

❶カミーノ·デ·ラーバ／坂道

敵兵：1人　捕虜：0人

※1……瀕死の兵士を蘇生すると対応する幽霊が消滅する。

幽霊の視界外から接近して蘇生

E060（P.360）やE061と同じく、幽霊の位置を確認しながら瀕死の兵士に接近し、心臓マッサージで蘇生しておこう。蘇生後は、必要ならば兵士をフルトン回収しておくといい。そのあとは、アイテムを回収して次のエリアをめざすだけだ。エリア❶はアイテムが1つだけなので、問題なく進めるだろう。

隠れる場所が豊富なので、幽霊の視界外から接近して回収することも可能。

❷カミーノ·デ·ラーバ／三叉路

敵兵：1人　捕虜：0人

※2……瀕死の兵士を蘇生すると対応する幽霊が消滅する。

アイテムを回収しつつ北東へ

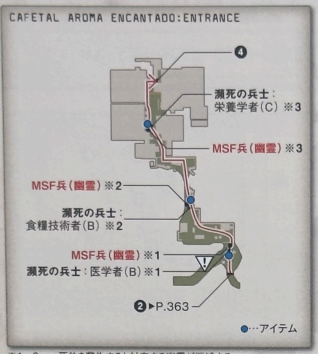
エリア❷もエリア❶と同様に、落ちているアイテムは1つだけ。幽霊がアイテムよりも北側にいるため、背中を向けているようであればアイテムだけ回収し、幽霊を無視して進むこともできる。

なお、兵士をフルトン回収したいなら、幽霊の視界外から瀕死の兵士に接近して蘇生させよう。

アイテムの周囲は見通しがいい。木陰から幽霊の位置を確認しておこう。

❸ カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

敵兵:3人　捕虜:0人



※1〜3……死体を蘇生すると対応する幽霊が消滅する。

スタッフランクBの兵士をフルトン回収

幽霊の数は3体と多いが、距離も離れているので、1体ずつ蘇生させていけば問題なくアイテムを回収できる。2体目と3体目は、周囲に隠れる場所が少ないので、念のため接近時にはスモークグレネードで幽霊の視界をふさいでおくといい。ちなみに、1人目と2人目の瀕死の兵士はスタッフランクが高めなので、蘇生させてフルトン回収しておきたい。

スモークグレネードで幽霊の視界を妨げているスキに蘇生すると安全だ。

❹ カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

敵兵:1人　捕虜:0人

※4……死体を蘇生すると対応する幽霊が消滅する。

幽霊の動きを見極めよう

エリア❹も幽霊は1体だけで、アイテム回収は難しくない。まずは、エリア❹に移動してすぐのところにあるフォークリフトの陰から様子をうかがおう。そうして幽霊が背中を見せているスキに、瀕死の兵士を蘇生させてアイテムの回収を行なうといい。このあとは、ハシゴを登って2Fを経由し、目的地に向かおう。

RANK S　蘇生はせずにクリア時間の短縮を図る

基本的には、スモークグレネードを投擲して幽霊の視界を妨げ、そのスキを突いてアイテムを回収していけばいい。その際、時間のかかる蘇生はできる限りせず、アイテムだけを回収するようにして時間短縮を図ろう。また、エリア数が多く移動距離が長いため、移動時は立った状態で走るようにしたい。ただスモークグレネード投擲のために幽霊に接近するときだけは、しゃがんで発見されないようにしよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00〜04:19	900	04:20〜04:59	500	05:00〜07:59	300	08:00以上	−500
アラート回数	000	1200	001〜003	800	004〜006	400	007以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500〜1999		1000〜1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.265

E063 プーヤン・ミッション

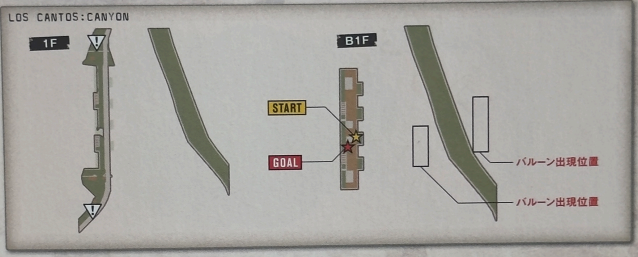
最大人数	2人	出現条件	M030 をクリア
難易度	☠		

ミッションデータ

敵	—	報酬	・対戦ステージ「エル・カダルソ(夜)」開放
捕虜	—		
備考	—		

❶ロス・カントス／渓谷

敵兵:0人　捕虜:0人



高いバルーンから順番に撃ち落とせ

バルーンでアブダクトされようとしている兵士を救うべく、全31個のバルーンを撃ち落とすのが目的だ。スタート位置から動かず、バルーンを狙撃していこう。バルーンの出撃間隔は長めだが、続けて出現した場合は、高い位置から撃ち落とすといい。なお、3人アブダクトされるとミッション失敗なので注意しよう。

バルーンを狙うには、照準の移動が速いアサルトライフルなどがオススメだ。

RANK S　出現したタイミングを狙おう

クリア時間短縮のため、出現したバルーンは即座に撃ち落とすようにしたい。武器にもよるが、連射すると銃身がぶれて照準が合わせにくくなるので、ムダ撃ちは控え、1発必中でバルーンを撃ち落していこう。なお、バルーンは下から出現するので、照準は心持ち下目に合わせておくといい。そして、常に銃を構えた状態でバルーンの出現に備えるのだ。

レーザーサイトが付いたアサルトライフルなどがあると、照準を合わせやすい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~03:29	600	03:30~03:39	300	03:40~3:49	200	03:50以上	100
アブダクト救出回数	031	1500	030	1000	029	800	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E064 プーヤン・ミッション

最大人数	2人
難易度	☠☠

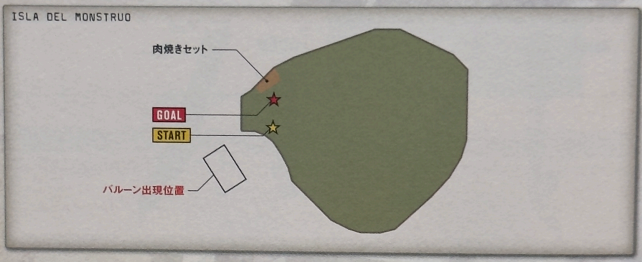
出現条件	M033 をクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	・睡眠ガス地雷の設計図 RANK.5
捕虜	—		
備考	—		

❶ イスラ・デル・モンストルオ

敵兵:0人　捕虜:0人



バルーンを正確に撃ち落とそう

E063（P.365）と同じく、スタート位置からバルーンを撃ち落とそう。バルーンは出現間隔が短く左右にばらけて現れるので、上から順に1つずつ射撃したい。なお、最後に出現するドラム缶とコンテナ付きのバルーンは、撃ち落とさなくてもクリア可能だ。ちなみに、高台の肉焼きセットでレーションが焼ける。

バルーンをすべて落としたあとなら、自由にレーションを焼くことが可能だ。

RANK S　照準は最小限で動かそう

バルーンが上昇してくる場所はほぼ同じ。細かい照準操作を心がけて、連続で撃ち落としていこう。兵士の付いたバルーンがすべて出現したあと、ハート型に複数のバルーンが上昇してくる場面では、最後に上がってくるバルーンについたドラム缶を撃とう。これでまとめて周囲のバルーンを落とすことができ、さらにボーナスポイントを獲得できるのだ。

照準は高さを固定して、左右だけに移動させるようにすると狙いやすい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~01:59	600	02:00~02:09	300	02:10~2:29	200	02:30~	100
アブダクト救出回数	014	1500	013	1000	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E065 プーヤン・ミッション

最大人数	2人
難易度	☠☠

出現条件：M033 → E064 の順にクリア

ミッションデータ

敵	—	報酬	・WA2000の設計図 RANK.3（ランクSクリア時のみ）
捕虜	—		
備考	—		

❶ 採掘場底部

敵兵:0人　捕虜:0人

少し前進してから射撃する

出現するバルーンの数は合計33個と多い。自由に移動できるので、ゴール付近から狙撃しよう。ただし、必ず複数のバルーンが同時に出現するうえ、E063（P.365）やE064に比べて上昇速度が速いので要注意。また、E064同様、最後に出現するドラム缶とコンテナ付きバルーンを落とす必要はない。

まずは自分が狙いやすい位置まで、バルーンに接近してから狙っていこう。

RANK S　アイテム破壊でボーナスポイントを稼げ

ムダな連射を控えて1発ずつ確実に当てた方が、結果的にミスなく撃ち落とせる。また、バルーンの上昇速度が速いので、照準の動きは最小限にとどめておこう。その方が次の狙いがつけやすくなる。なお、ボーナスポイントを獲得できるアイテムの付いたバルーンは、最初に上昇してくるドラム缶を狙い撃ち、その爆発ですべてのバルーンを壊せばいい。

ドラム缶が、アイテムバルーンの集団の中心と重なったところを撃とう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00'00~02'59	600	03'00~03'09	300	03'10~3'19	200	03'20以上	100
アブダクト救出回数	033	1500	032	1000	031	800	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.265

E066 ミサイル迎撃ミッション

最大人数	2人
難易度	☠☠☠

出現条件：M033 → E009 の順にクリア

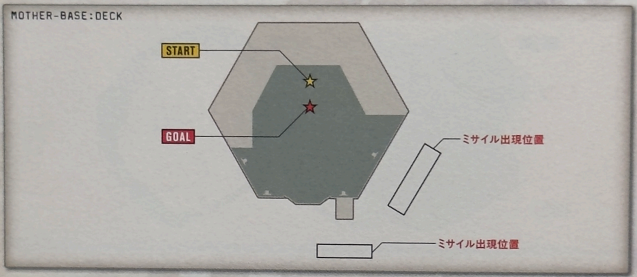
ミッションデータ

敵	—
捕虜	—
備考	—

報酬
- M16A1（スモークG+レーザー）の設計図 RANK.5（ランクSクリア時のみ）
- 対戦ユニフォーム「整備士」開放

❶マザーベース／甲板

敵兵:0人　捕虜:0人



ミサイルの移動先を狙え

合計30発発射されてくるミサイルを迎撃するミッション。10発撃ち漏らすと失敗になる。自由に移動できるので、ミサイルを狙いやすい位置まで接近しておこう。ミサイルまでは距離があり、射撃してから当たるまで少し時間がかかるため、ミサイル自体ではなく、その移動先を推測して撃つように心がけよう。

ミサイルの噴射する煙でルートを推測し、移動先に照準を合わせると当てやすい。

RANK S　複数のミサイルを一気に撃ち落そう

出現する全30発のミサイルをすべて撃ち落とせばランクSが獲得できる。ミサイルは右表の順番で発射されるので、あらかじめ方角と発射数を把握しておくと対処しやすい。複数のミサイルが発射された場合は、進路が重なるタイミングを撃つのがオススメ。放射状にバラけて発射された際には、着弾直前は進路が近くなるため、そこを狙うといい。

ミサイルの発射順

方角と発射数	特徴
南東から2発	単発で発射。発射間隔は長い
南東から3発	3発をやや短い間隔で連続発射する
南東から4発	4発同時に発射。途中で進路が交差する
南東から6発	6発を短い間隔で連続発射する
南東から5発	5発同時に発射。放射状に進路がバラける
南から5発	5発を短い間隔で連続発射。直列に並ぶ
南から5発	5発同時に発射。途中で進路が交差する

ランクデータ ※1

項目	S	A	B	C
ミサイル迎撃成功数	030	028~029	025~027	021~024

※1……ランク判定はミサイル迎撃成功数のみで行なわれる。

ENTRY GATE ▸P.268

E067 パスとデート

最大人数	1人
難易度	☠☠☠

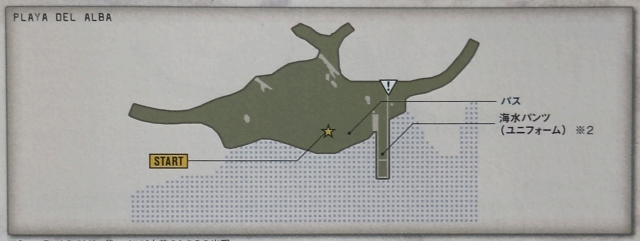
出現条件：M026をクリア

ミッションデータ

敵	—
捕虜	—
備考	武器使用不可
報酬	・アマンダ（ユニフォーム）（ランクSクリア時のみ）

❶ プラヤ・デル・アルバ

敵兵：0人　捕虜：0人



※2……ランクSでクリア後、パスが水着のときのみ出現。

CO-OPS通信で好感度を上げよう

CO-OPS通信で特定の言葉を発すると、パスの好感度が上がる（P.528）。さまざまな反応を返してくれるので、色々な言葉を試そう。ただし、連続で言葉を発しても反応しないので、パスが後ろで手を組んでいるときに話しかけてほしい。なお、ラブダンボールに入ってパスに近付けば、それだけでクリアとなる。

「好きだ！」は効果は大きいが、一度しか使うことはできない。連発してもムダだ。

RANK S　好感度を最大にすればOK

好感度を最大の200まで上げると、ランクSが獲得可能。右表で紹介している9つのCO-OPS通信を登録しておき、「好きだ！」を1回、それ以外のものを各2回ずつ発言していけば、好感度は200になる。このあと、ラブダンボールに入ればOKだ。ちなみに、言霊効果の付いた「眠れ……」や「落ちろ！」といった発言（P.528）のあと、パスをボディチェックすれば、EZ GUN（MR）の設計図が入手できる。

登録しておきたいCO-OPS通信

- ありがとう
- いいセンスだ
- 来い！
- ごくろう
- さすがだな
- すごいな
- やるじゃないか！
- よろしく！
- 好きだ！（効果は一度のみ）

ランクデータ ※3

項目	S	A	B	C
パスの好感度	200	80~190	10~70	9以下

※3……ランク判定はパスの好感度のみで行なわれる。

E066 ミサイル迎撃ミッション
E067 パスとデート

E068 カズとデート

最大人数	1人
難易度	☠☠☠

出現条件：M033 → E113 → E115 → E117 → E119 の順にクリア

ミッションデータ

敵	—	捕虜	—
		備考	武器使用不可
		報酬	・ミラー（ユニフォーム）（ランクSクリア時のみ）

❶ プラヤ・デル・アルバ

敵兵：0人　捕虜：0人

※1……ネイキッド、または海水パンツを装備しているときのみ出現。

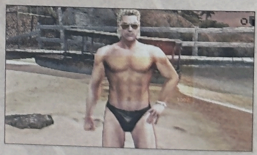
乱暴に扱って好感度を上げよう

バスとのデートと同様に、CO-OPS通信の特定の言葉を発言すると好感度が上がる。さらにミラーの場合は、CQCを決めることでも好感度が上がるのだ。なお、ネイキッドまたは海水パンツ(P.369)を着用していくと、桟橋にユニフォームのビキニトップが落ちているので、忘れずに入手しておこう。

CQCでミラーを気絶させボディチェックすると、パトリオットの設計図が手に入る。

RANK S　殴って好感度を最大に上げるべし

パンチやキック、CQCを決めるだけで好感度が上がるためSランク獲得は簡単。10発殴るだけでも最大値まで上がる。連続で殴っていると途中で気絶するが、その場合は一度叩き起こして再び攻撃すればいい。このほか、バスのときにオススメした言葉を使って好感度を上げるのもアリだ(P.369)。なおランクS獲得で、ユニフォームのミラーが入手できる。



海水パンツやネイキッド系ユニフォームの場合、ミラーも水着姿になる。

ランクデータ ※2

項目	S	A	B	C
ミラーの好感度	100	60~99	10~59	0~9

※2……ランク判定はミラーの好感度のみで行なわれる。

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E069 対装甲車戦：BTR-60 PA

最大人数	4人	出現条件	M010をクリア
難易度	☠☠☠		

ミッションデータ

敵	BTR-60 PA／ 随伴歩兵×20 （CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人

基本攻略　対BTR-60系　E069 ▸ E072

敵に発見されないように随伴歩兵を排除していき、発見されたらエリア北側の小屋に立てこもって、入ってくる随伴歩兵を迎え撃つ。装甲車は小屋の中に入ってこれず、攻撃も届きにくいので、随伴歩兵の迎撃に専念できるのだ。装甲車だけになったら、小屋に隠れつつミサイルを撃ち込んでダメージを与えていこう。なお、車体後部の燃料タンクを破壊すれば装甲車の動きを止められるが、ミサイルでは狙いにくい。タンクを破壊する際はマシンガンを使うといい。

随伴歩兵を素早く無力化

BTR-60 PAはバルカンによる攻撃しかないが、その威力はあなどれない。よって、なるべく潜入フェイズを維持したまま敵兵を無力化していきたい。装甲車の背後からスモークグレネードを投げて、視界をさえぎってから接近し、連続CQCやホールドアップで無力化していくのだ。なお、随伴歩兵は増援を含め合計20人現れる。フルトン回収システムが足りなくなったときは、RPG2などで装甲車の弱点を攻撃しつつ、その爆風で随伴歩兵をキルしていこう。

RANK S　装甲車の背後に張り付いて行動しよう

まずは、敵の視界を避けつつエリア北側の小屋を抜け装甲車の後方へ移動。そこから敵兵に接近しホールドアップさせていく。敵兵をフルトン回収後、そのまま装甲車の後方に張り付いて移動し、増援が現れるタイミングで睡眠ガス地雷を仕掛け、いったん付近の物陰に隠れよう。地雷を装甲車の左後方に設置すれば、増援の4人を一気にフルトン回収できるはずだ。随伴歩兵がいなくなるまでこれを繰り返したら、最後に出現する部隊長をMk.22などで攻撃し、気力ダメージを与えて無力化すればいい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~07:59	650	08:00~15:59	300	16:00~19:59	200	20:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E070 対装甲車戦：BTR-60 PA Custom

最大人数	4人
難易度	★★★★★

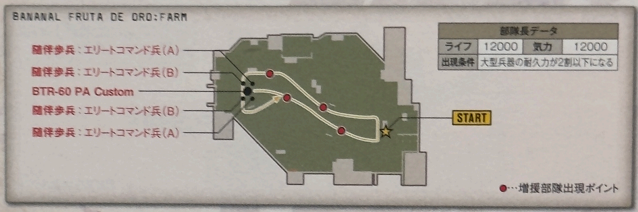
出現条件：M033 → E023 → E024 → E105 → E025 の順にクリア

ミッションデータ

敵	BTR-60 PA Custom／随伴歩兵×36 (CO-OPS時：2人=×52、3人=×84、4人=×99)	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナナル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（32人） 捕虜：0人



ミサイルで敵兵と装甲車を同時に攻撃

BTR-60 PA Customは装甲車のなかでも攻撃力と耐久力が高いため、RPG7やカールグスタフM2といった威力の高いミサイルで攻撃していこう。また、随伴歩兵は増援を含め合計36人と数が多い。これらを効率よく減らすために、なるべく潜入フェイズのままで行動していきたい。装甲車に見つからないように、後方からミサイルで攻撃しつつ、爆風で随伴歩兵を倒していくといい。なお、装甲車に見つかってしまった際は、小屋に隠れつつ戦うのが安全だ。

装甲車の後方に回り込んで攻撃できれば、弱点である燃料タンクを捉えつつ、敵兵も巻き込めて一石二鳥となる。

RANK S 装甲車のハッチ後方に地雷を設置

随伴歩兵が36人と多いので、フルトン回収システムはもちろん睡眠ガス地雷も携行しておきたい。最初からいる敵兵を無力化してフルトン回収したあとは、ひたすら装甲車の後方に張り付いて移動しよう。

あとは、増援が出現するタイミングで装甲車の後部ハッチの少し後方に睡眠ガス地雷を仕掛け、一気にフルトン回収する。睡眠ガス地雷を使い切ったらスモークグレネードで視界を妨げ、CQCで装甲車に向かって投げて装甲車に敵兵を轢かせよう。すると、キル行為数を増やすことなく敵兵の数を減らせる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00～17:59	650	18:00～25:59	300	26:00～29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001～002	400	003～005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

※1……CO-OPS時はそのとおり。ランクS＝00:00～39:59／ランクA＝40:00～47:59／ランクB＝48:00～51:59／ランクC＝52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E071 対装甲車戦：BTR-60 PB

最大人数	4人	出現条件	M029 → E033 の順にクリア
難易度	☠☠☠		

ミッションデータ

敵	BTR-60 PB／随伴歩兵×20（CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

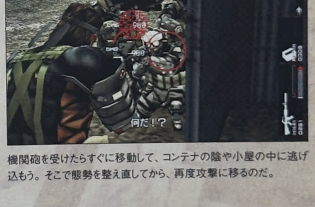
❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人

部隊長データ			
ライフ	8000	気力	8000
出現条件	大型兵器の耐久力が6割以下になる		

ミサイルで弱点を正確に狙え

E069（P.371）に登場したBTR-60 PAと比べると、武装が機関砲になったため、攻撃面が強化されている。この攻撃を連続で受けると危険なので、常に回復アイテムを装備しておくことを忘れずに。もちろん、ここでも装甲車に見つからないように随伴歩兵を排除していくことが大切だ。なお、耐久力もだいぶ高くなっているが弱点は変わらない。これまでと同じように、後方や側面に回り込んでから燃料タンクやタイヤを、ミサイルで正確に狙っていこう。



機関砲を受けたらすぐに移動して、コンテナの陰や小屋の中に逃げ込もう。そこで態勢を整え直してから、再度攻撃に移るのだ。

RANK S　スモークグレネードの煙の中から部隊長を攻撃

E069よりも敵兵と装甲車の能力は高いが、随伴歩兵の総数は20人と変わらないため、同じ要領でランクSクリアを狙える。最初に展開している随伴歩兵をフルトン回収したら、増援出現のタイミングを見計らって装甲車の脇に睡眠ガス地雷を設置し、出現直後の増援に踏ませてフルトン回収するのだ。

部隊長を無力化する際は、スモークグレネードを自分の足もとに投げて、煙の中から攻撃すると発見されにくい。暗視ゴーグルで部隊長の姿を捉えて、Mk.22やモシンナガンを撃ち込んでいこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

E070 対装甲車戦：BTR-60 PA Custom
E071 対装甲車戦：BTR-60 PB

ENTRY GATE ▸P.269 大型兵器データ ▸P.512

E072 対装甲車戦：BTR-60 PB Custom

最大人数	4人
難易度	☆☆☆☆☆

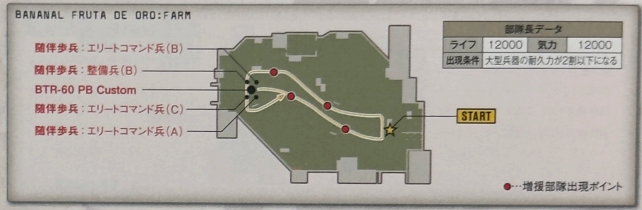
出現条件：M033 → E104 の順にクリア

ミッションデータ

敵	BTR-60 PB Custom／ 随伴歩兵×36 （CO-OPS時：2人=×52、3人=×84、4人=×99）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（32人）　捕虜：0人



発見されないことで敵の攻撃を封じる

BTR-60 PB Customは E071 (P.373) で戦ったBTR-60 PBの強化版で、耐久力や攻撃力が上昇している。早期に敵に発見されると、それだけ長く敵の強力な攻撃にさらされることになるので、これまで以上に潜入フェイズを維持することが重要。攻撃範囲の広いミサイルやグレネードで随伴歩兵を一掃すれば、敵に発見されにくくなるはずだ。戦闘になったら装甲車の攻撃を防げる遮蔽物に身を隠し、接近してくる随伴歩兵を各個撃破していこう。

装甲車から出現直後の増援は4人がまとまっている。カールグスタフM2やRPG7といったミサイルで狙うチャンスだ。

RANK S　回収しきれない随伴歩兵を装甲車に糞かせて排除

フルトン回収システムと睡眠ガス地雷をフル活用しても、随伴歩兵36人全員をフルトン回収するには数が足りない。回収しきれない随伴歩兵はCQCで装甲車に投げつけ、装甲車に糞かせることで排除していくのだ。このとき、フルトン回収の手段を使い切ってから残りを糞かせようとすると、うまく糞かせられなかったときに手詰まりになる。フルトン回収の手段は終盤まで保険として残しておきたいので、序盤から随伴歩兵4人のうちの1人を装甲車に糞かせるようにして、フルトン回収の手段を節約していこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00～17:59	650	18:00～25:59	300	26:00～29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001～002	400	003～005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS＝00:00～39:59／ランクA＝40:00～47:59／ランクB＝48:00～51:59／ランクC＝52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E073 対装甲車戦：LAV-typeG Custom

最大人数	4人
難易度	★★★★★

出現条件：M033 → E009 → E066 の順にクリア

ミッションデータ

敵	LAV-typeG Custom／ 随伴歩兵×28 （CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナナル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人

基本攻略 対LAV系

E073 E075

基本的な攻略法は対 BTR-60 系（P.371）と大差ない。なるべく発見されずに随伴歩兵を排除し、発見されたら北側の小屋に避難して装甲車の攻撃を防ぎながら戦えば OK。LAV 系ならではの特徴は、増援が装甲車の後部ハッチから出現すること。車内からまっすぐに出てくるため、BTR-60 系よりも出現直後を狙いやすいのだ。このときにカールグスタフ M2 などのミサイルを撃ち込んで、随伴歩兵を一網打尽にしつつ装甲車にもダメージを与えていこう。

随伴歩兵のグレネードに注意

装甲車の高い攻撃力もさることながら、随伴歩兵のグレネードによる攻撃もやっかい。物陰にいる場合でも爆風に巻き込まれることがあるため、グレネードを投げてきたら急いで別の場所へ退避しよう。

この随伴歩兵と装甲車を同時に相手にすると危険。先にマシンガンなどで随伴歩兵を全員キルしてから、残った装甲車に攻撃を開始するといい。装甲車には威力が高いRPG7などのミサイルを使い、側面にある燃料タンク、もしくはタイヤを攻撃していくのだ。

RANK S　出現直後の増援を一気にフルトン回収

上の基本攻略でも述べたように、LAV系の装甲車は後部ハッチを開けて増援を出現させる。そのため、増援の移動ルートが予測しやすく、出現直後の増援に睡眠ガス地雷を踏ませやすいのだ。E074（P.376）で、オススメの設置場所を写真付きで紹介しているので参考にしてほしい。

随伴歩兵を回収し終えて部隊長が出現したあとは、遮蔽物に身を隠しながらMk.22やモシンナガンで部隊長を攻撃していく。相手の攻撃力が強力なため、このときも回復アイテムを装備しておこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時はそのとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

E074 対装甲車戦：LAV-typeC

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

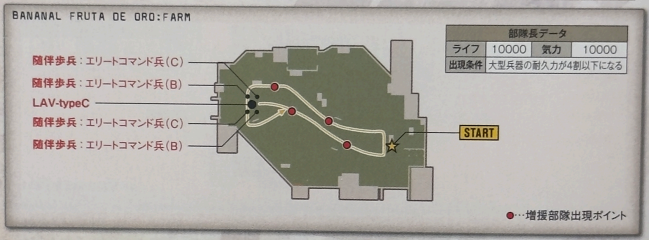
出現条件：M030 → E063 の順にクリア

ミッションデータ

敵	LAV-typeC／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



常に主砲を警戒しつつ戦う

LAV-typeCはバルカン以外にも主砲を搭載している。この攻撃は、戦車の主砲にも劣らない高い威力を持つので、被弾しないようにいつでも遮蔽物に隠れられる位置で戦おう。できればランクS獲得の戦法と同様に、潜入フェイズを維持しつつ随伴歩兵をすべて無力化していきたい。

部隊長のボイスが主砲発射の合図だ。これを聞いたら回避行動に専念しよう。

RANK S　後部ハッチからの増援を素早く無力化

敵兵の数は28人と多めだが、睡眠ガス地雷で4人ずつフルトン回収できれば、残り全員をフルトン回収システムで回収可能になる。増援が出現する直前に地雷を設置して、出現直後の増援に踏ませよう。地雷の設置場所は、後部ハッチの中央より少し右側がベスト。ここなら4人目の増援が出現した直後に2人目が地雷を踏み、4人全員をフルトン回収できるのだ。

地雷は後部ハッチに密着させずに、少し離れた場所に設置するといい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E075 対装甲車戦：LAV-typeC Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

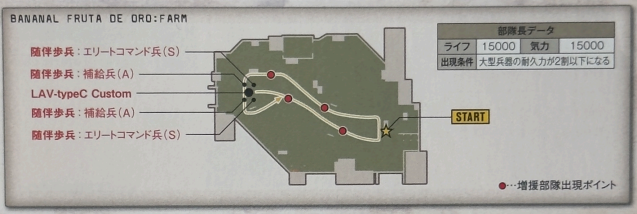
出現条件：M033 → E045 → E046 → E102 → E047 → E048 → E091 → E049 の順にクリア

ミッションデータ

敵	LAV-typeC Custom／随伴歩兵×36（CO-OPS時：2人=×52、3人=×84、4人=×99）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	・M134の設計図 RANK.5（ランクSクリア時のみ）

❶ バナナル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（32人）　捕虜：0人



装甲車と随伴歩兵による混戦を避けよう

装甲車は E074 と同じく威力の高い主砲を持つうえ、随伴歩兵の能力も高い。同時に相手にするのは避けたいので、できる限り潜入フェイズを維持して随伴歩兵の数を減らしていこう。具体的には、まず死角から接近して随伴歩兵全員をホールドアップ。フルトン回収できるうちはフルトン回収し、そのあとはサプレッサー付きの銃で、ホールドアップ中の随伴歩兵をキルしていく。こうして敵が装甲車だけになったら、装甲車の弱点の燃料タンクやタイヤを集中攻撃だ。

ホールドアップさせた随伴歩兵をキルするとき、装甲車に見つからないように注意。しっかり装甲車の位置を確認しながら実行しよう。

RANK S　カールグスタフM2（フルトン回収）を携行

随伴歩兵の数が36人と多く、フルトン回収システムと睡眠ガス地雷だけでは回収しきれないため、カールグスタフM2（フルトン回収）がほしいところ。先に E098（P.400）をクリアして設計図を入手し、開発をすませよう。開始時にいる敵兵を回収したら、装甲車を追跡して後部ハッチが見える位置をキープ。増援出現の際にカールグスタフM2（フルトン回収）でハッチの中央を狙い、2人目が出てきた直後に撃てば、4人同時にフルトン回収が可能だ。弾が切れても、支援補給マーカーを使えば補充できる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

E076 対戦車戦：T-72U

最大人数	4人
難易度	☢☢☢

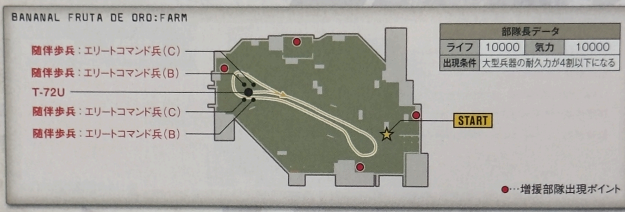
出現条件	M027 をクリア

ミッションデータ

敵	T-72U／ 随伴歩兵×20 （CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人



基本攻略 対T-72系　E076 E079

エリア北側の小屋に隠れつつ戦車にミサイルを撃ち込み、爆風で随伴歩兵にもダメージを与えていく。戦車は主砲を撃つ前後に動きを止めるので、このときにタンクなどの弱点を狙い、ミサイルを撃ったら再び小屋に隠れよう。もし随伴歩兵が小屋に入ってきたら、マシンガンなどで各個撃破していけばいい。ただし、主砲によって小屋の壁が壊されることがある。そんなときは、小屋の近くに積まれた鉄筋に隠れるのがオススメ。これなら主砲を受けても壊れないので安心だ。

北の小屋を拠点に戦おう

増援としてミサイルを装備した随伴歩兵が16人出現。戦車と同時に攻撃されるのは避けたいので、戦闘になったら北の小屋を拠点にして、戦車の攻撃を回避しよう。そして、小屋の片方の入口付近にはクレイモア地雷を設置し、もう片方の入口だけを警戒するようにして敵兵を各個撃破していくのだ。増援を含む随伴歩兵をすべて倒したあとは、小屋に隠れつつ戦車の弱点である燃料タンクやキャタピラをミサイルで攻撃。最後に部隊長にトドメを刺そう。

RANK S　1人ずつのフルトン回収は厳禁

最初からいる随伴歩兵は背後をとりやすく、ホールドアップまでは簡単。しかし、1人ずつホールドアップさせてからフルトン回収していると、エリア端からやってくる増援に発見されやすい。そこで、4人全員をホールドアップさせてから、一気にフルトン回収しよう。回収が終わったら、南にある丘へと移動して物陰に隠れる。そこから戦車を観察し、増援4人の合流が確認しだい、再び背後に回って全員をホールドアップさせるのだ。ただし、戦車の砲塔は360度回転するので、その向きには注目しておこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00～09:59	650	10:00～17:59	300	18:00～21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001～002	400	003～005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

※1……CO-OPS時はそのとおり。ランクS＝00:00～27:59／ランクA＝28:00～35:59／ランクB＝36:00～39:59／ランクC＝40:00以上

ENTRY GATE ▸P.269 大型兵器データ ▸P.512

E077 対戦車戦：T-72U Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

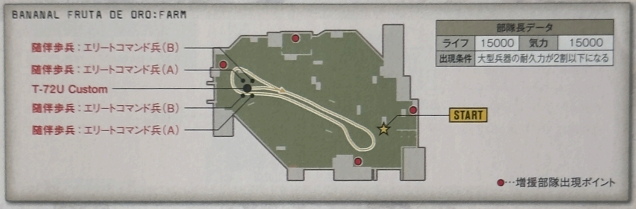
出現条件：M033 → E044 → E041 の順にクリア

ミッションデータ

敵	T-72U Custom／ 随伴歩兵×28 （CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ パナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



対戦車地雷で動きを封じよう

増援で出現する随伴歩兵は、E076と同様にミサイルを装備している。なるべく戦車と同時に相手にすることがないように、エリア北の小屋を拠点にして敵兵を各個撃破していこう。

戦車と戦うときは、対戦車地雷を活用すると有利になる。進路上に設置しておけば足止めできるので、そのスキに背面に回り込もう。そして、後部にある弱点の燃料タンクやキャタピラを、カールグスタフM2やRPG7といったミサイルで攻撃していくのだ。

小屋を拠点に戦っていると、戦車は小屋の東西を同じようなルートで移動する。動きをよく見て対戦車地雷を設置しておこう。

RANK S　敵を誘い出して睡眠ガス地雷を起爆

戦車のそばにいる敵兵をホールドアップで無力化したら、なるべく多くの敵兵を巻き込めるように睡眠ガス地雷を設置しておく。その範囲外の敵兵はフルトン回収し、自分はエリア南の見通しのいい丘の上へと一時退避しよう。すると増援が無力化した敵兵に近づいてくるので、サプレッサーが付いた武器で地雷を狙撃して起爆させるのだ。これで増援を含めた敵兵4人をまとめて回収できる。このホールドアップから起爆までの流れを繰り返せば、戦車に発見されずに随伴歩兵28人をすべてフルトン回収可能だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

E076 対戦車戦：T-72U
E077 対戦車戦：T-72U Custom

ENTRY GATE ▸P.269 大型兵器データ ▸P.512

E078 対戦車戦：T-72A

最大人数	4人
難易度	

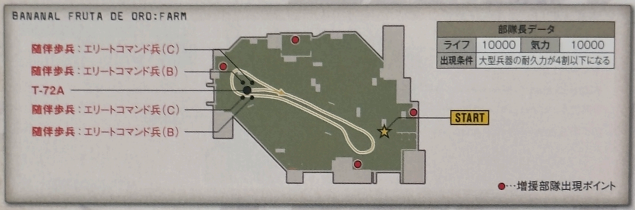
出現条件：M031 → E060 の順にクリア

ミッションデータ

敵	T-72A／随伴歩兵×20（CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人



間合いを詰められる前に増援を迎撃

ほかの戦車と同様に、小屋に隠れつつ攻撃していくのが基本。カールグスタフM2などのミサイルで弱点の燃料タンクを狙っていこう。燃料タンクを破壊して戦車の動きが止まったところで、もう1つの弱点であるキャタピラへ攻撃を仕掛けるといい。なお、増援の随伴歩兵はショットガンを装備しており、接近戦を挑むと大ダメージを受けやすい。敵兵が近づいてくる前にあえて小屋から出て、アサルトライフルなどで遠距離から攻撃していく工夫も必要だ。

複数の随伴歩兵に挟み込まれないようにしたい。周囲を警戒しながら、ショットガンの射程に入られる前に各個撃破していくのだ。

RANK S　随伴歩兵を戦車に纏かせて減らそう

フルトン回収システムだけでは随伴歩兵全員を回収できないので、睡眠ガス地雷を開発してから挑戦することをオススメする。どうしても睡眠ガス地雷なしでランクSクリアに挑戦したいなら、残りの随伴歩兵を戦車に纏かせて数を減らしていこう。まずスモークグレネードで随伴歩兵の視界を奪い、戦車に向かってCQCで投げてからホールドアップ。すると戦車が動いた瞬間に随伴歩兵が戦車に纏かれるのだ。戦車の近くで長居しすぎると増援に発見されるので、1～2人纏かせたらいったん南の丘に退避しよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00～09:59	650	10:00～17:59	300	18:00～21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001～002	400	003～005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00～27:59／ランクA=28:00～35:59／ランクB=36:00～39:59／ランクC=40:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E079 対戦車戦：T-72A Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

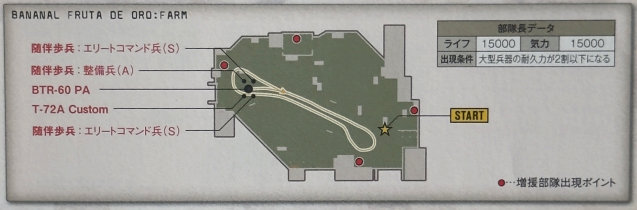
出現条件：M033 → E044 → E020 → E089 → E055 の順にクリア

ミッションデータ

敵	T-72A Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	「電磁波照射ガン」の設計図 RANK.5（ランクSクリア時のみ）

❶ バナナル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



部隊長データ			
ライフ	15000	気力	15000
出現条件	大型兵器の耐久力が2割以下になる		

主砲も防ぐ鉄筋を盾にしよう

T-72A Customの耐久力は戦車のなかでもトップクラス。また攻撃も強力で、主砲はもちろんバルカンによる攻撃も連続で受けると命取りになる。カールグスタフM2やRPG7といった強力なミサイルを複数携行して、なるべく長期戦を避けるようにしたい。ちなみに。初めからいる随伴歩兵のなかに、スタッフランクSのエリートコマンド兵がいる。ぜひスタッフに加えたいので、最初はホールドアップからのフルトン回収を狙ってみるといい。

小屋の南に積まれている鉄筋は、戦車の主砲を受けても破壊されない。そこを盾にすると、比較的安全に戦うことができる。

RANK S　敵兵をカールグスタフM2（フルトン回収）で一網打尽に

E077（P.379）と同じ戦法でランクSクリアを狙える。ホールドアップさせた敵兵を利用して増援をおびき寄せ、睡眠ガス地雷でまとめてフルトン回収しよう。このほか、カールグスタフM2（フルトン回収）を使う手もある。戦車が巡回後に初期位置に戻ったとき、敵兵が戦車の背後に集合するので、そこにカールグスタフM2（フルトン回収）を撃ち込んで一気に回収するのだ。このとき敵兵が残るとこちらを調べに来るほか、発射音で戦車がこちらを向くことがあるため、発射後はすぐ障害物に隠れるようにしたい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

E078 対戦車戦：T-72A
E079 対戦車戦：T-72A Custom

ENTRY GATE ▸P.269 大型兵器データ ▸P.513

E080 対戦車戦：KPz 70

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

出現条件：M017 をクリア

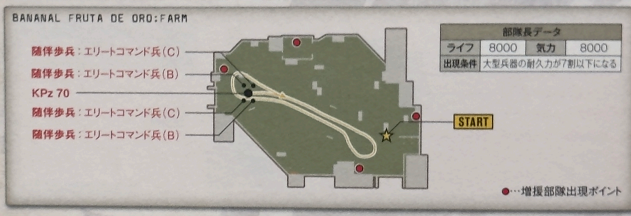
ミッションデータ

敵	KPz 70／随伴歩兵×10

捕虜	—
備考	—
報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（6人）　捕虜：0人



基本攻略 対KPz 70系 E080☆E081

T-72系（P.378）と同じように、エリア北にある小屋に隠れながら戦車の背後に回り込み、弱点のタンクへミサイルを撃ち込んでいこう。小屋の壁が破壊されたときは、小屋近くの鉄筋に隠れるといい。随伴歩兵はなるべくミサイルの爆風に巻き込んでダメージを与え、近づいてきたときはマシンガンなどで迎撃する。なお、増援はエリアの端から出現してくるので、敵兵と戦うときも下手に動き回らずに、攻撃される方向が絞りやすい小屋で迎撃した方がいい。

敵兵が少なくKPz 70を鹵獲しやすい

出現する随伴歩兵が全部で10人と少なく、部隊長を倒して戦車を手に入れるのに向いたミッションといえる。まずはRPG7などのミサイルで先制攻撃し、随伴歩兵を爆風でまとめてキルしよう。

最初の一撃を放ったあとは近くの物陰に隠れて、増援の敵兵を迎撃。戦車だけになったら、弱点の燃料タンクやキャタピラを狙って攻撃し、部隊長が顔を出すまで耐久力を減らしていく。そして、部隊長が現れたら、ミサイルによる爆風でキルすればいい。

RANK S 合流した増援をホールドアップ

随伴歩兵が増援を含めて10人と少なく、フルトン回収システムだけでもランクSの獲得が可能。まずは、エリアの北にある小屋を通り抜け、背後から敵兵に接近してホールドアップさせよう。これらをフルトン回収したら南の丘の上へと移動し、そこで増援が戦車に合流するのを待つ。あとは、再び近づいて同じ手順で全員をフルトン回収すれば残りは2人。これをもう一度行なうだけですべての敵兵を回収できるのだ。なお、戦車の索敵範囲は非常に広いため、その視界へ入らないように砲身の向きには常に注意しておこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~07:59	650	08:00~15:59	300	16:00~19:59	200	20:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E081 対戦車戦：KPz 70 Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

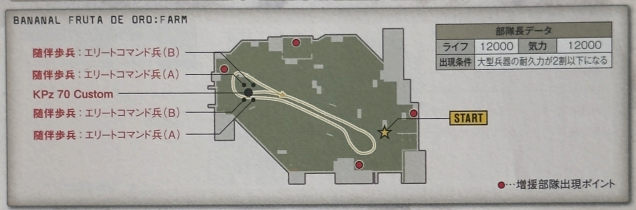
出現条件：E033 → E096 の順にクリア

ミッションデータ

敵	KPz 70 Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



物陰に隠れて防御主体で戦おう

このミッションに出現する戦車は、通常のKPz70より、主砲の威力が格段に向上している。コンテナの陰や小屋の中など、主砲を防げるポイントを移動しつつ、随伴歩兵を減らしていくことが重要だ。

近くに物陰がない場合、横方向に移動しつづけていれば、主砲だけは回避できる。ただし、バルカンには当たってしまうので、まっすぐ遮蔽物をめざして隠れよう。隠れたあとは囲まれないように、クレイモア地雷を周りに仕掛けて防御を固めておくといい。

主砲を受けると一撃で瀕死になってしまう。「くらえ！」などのボイスが聞こえたら、回避行動をとりつつ物陰へと移動しよう。

RANK S　確実に回収チャンスをモノにする

随伴歩兵が合計28人と多いので、フルトン回収システム以外にもカールグスタフM2（フルトン回収）や睡眠ガス地雷といった回収手段を用意したい。

ミッション開始直後はE080と同じく、北側の小屋を経由して敵兵の背後に回り込み、無力化させてフルトン回収すればOK。そのあとは南の丘の上に身を隠しつつ、スキを突いて敵兵を回収していこう。巡回ルートを1周して戦車の背後に敵兵が集合したときは、カールグスタフM2（フルトン回収）による攻撃のチャンス。集団の中心を狙ってまとめて回収だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00～17:59	650	18:00～25:59	300	26:00～29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001～002	400	003～005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS＝00:00～39:59／ランクA＝40:00～47:59／ランクB＝48:00～51:59／ランクC＝52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E082 対戦車戦：MBTk-70

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

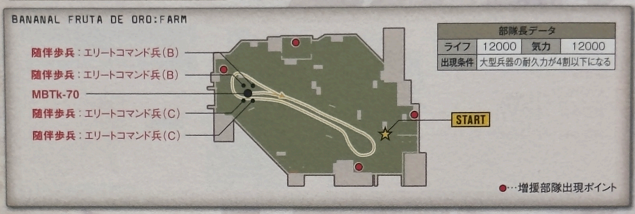
出現条件：M030 → E040 の順にクリア

ミッションデータ

敵	MBTk-70／ 随伴歩兵×20 （CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人



基本攻略　対MBTk-70系　E082 E083

MBTk-70系は、主砲に加えてミサイルランチャーを備えている。その威力もさることながら、弾が放物線を描いて頭上から落ちてくるため、コンテナや材木の陰に隠れていても攻撃を受けやすい。交戦する際は、屋根があるエリア北の小屋を拠点とし、攻撃の切れ間にカールグスタフM2などのミサイルで弱点の燃料タンクを狙おう。随伴歩兵に対しては、小屋の入口にクレイモア地雷を設置して撃退するといい。接近されたらマシンガンなどで優先的に排除するように。

戦闘前に随伴歩兵をできるだけ減らす

ミサイルランチャーによる攻撃が危険なので、戦車と随伴歩兵を同時に相手にするのは避けたいところ。できるだけ潜入フェイズを維持しつつ、随伴歩兵を排除していこう。見つかってしまったら、定石どおり小屋に立てこもりつつ応戦するのだ。

なお、MBTk-70は耐久力が高く、撃破するまでに弾が不足しやすい。小屋の中では支援補給を受けられないため、戦車のいる側とは反対側に出て、外で支援補給マーカー（投擲型）を使うといい。

RANK S　対戦車地雷を活用して部隊長を速攻撃破

随伴歩兵は全部で20人いるうえ、ミッションクリアに10分以上かけるとランクSを獲得できない。随伴歩兵を排除する時間は縮めにくいので、そのあとの部隊長をいかに早く仕留められるかが勝負となる。そこで役立つのが対戦車地雷だ。随伴歩兵が残り4人ほどになったら、戦車の巡回ルート上に地雷を設置しておく。そして、部隊長出現後には、地雷に巻き込まれない程度の距離を開けて戦車を尾行しよう。戦車が地雷を踏んで動きを止めたらすかさず接近し、Mk.22を連発して一気に部隊長を仕留めるのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

ENTRY GATE▸P.269　大型兵器データ▸P.513

E083 対戦車戦：MBTk-70 Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

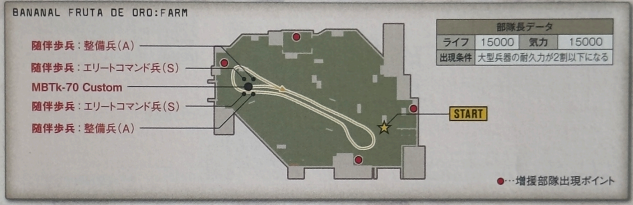
出現条件：M033→E045→E046→E102→E047→E048→E091→E049→E075→E050の順にクリア

ミッションデータ

敵	MBTk-70 Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	「電磁ネット」の設計図 RANK.2（ランクSクリア時のみ）

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



遮蔽物を利用して被害を抑えよう

戦車の攻撃はいずれも強力で、一撃食らうだけで瀕死になってしまうこともある。部隊長が発するボイスをよく聞いて、攻撃手段を見極めることが肝心だ。主砲なら遮蔽物の陰に、ミサイルランチャーなら頭上に屋根がある小屋の中へ逃げ込もう。

こうして戦車の攻撃をやり過ごしたら、スキを見てミサイルなどで燃料タンクやキャタピラといった弱点を狙っていく。戦車の耐久力は高いので、コツコツとダメージを与えていくことが重要だ。

万が一に備えての回復アイテムの装備は欠かせない。武器の弾薬が残っていても、回復アイテムが少なくなったら補給をしよう。

RANK S　複数の対戦車地雷で戦車の動きを封じる

まずはE076～E081で紹介しているテクニックを駆使して、随伴歩兵を全員排除していく。残る部隊長に対しては、E082と同様に対戦車地雷を活用すれば、強力な戦車の攻撃を封じつつ無防備な部隊長を攻撃できる。ただし、MBTk-70 Customは地雷で動きが止まる時間が短く、地雷1個だけでは決定打になりにくい。そこで地雷を3～4個並べて設置しておき、連続で戦車の動きを止められるようにするのだ。地雷の間隔が短いと誘爆してしまうので、8歩程度の間隔を空けて設置するように。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00～17:59	650	18:00～25:59	300	26:00～29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001～002	400	003～005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00～39:59／ランクA=40:00～47:59／ランクB=48:00～51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E084 対戦闘ヘリ戦:Mi-24A

最大人数	4人
難易度	★★★★

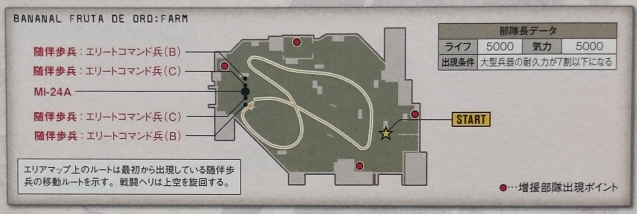
出現条件：M030 → E057 → E059 の順にクリア

ミッションデータ

敵	Mi-24A／ 随伴歩兵×28 （CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



部隊長データ			
ライフ	5000	気力	5000
出現条件	大型兵器の耐久力が7割以下になる		

基本攻略　対Mi-24系　E084〜E087

エリア北の小屋から、ミサイルで攻撃していくのは装甲車や戦車と同じ。ただし戦闘ヘリは動きを読みにくく攻撃を当てにくいので、ロックオン可能なミサイルか、弾速の速いカールグスタフM2がほしい。また、戦闘ヘリはエリアの外へ行くことがあり、位置を見失いがち。そんなときは一時的にサラウンドインジケーターを使うのも手だ。攻撃する際は弱点であるテイルローターや燃料タンクを狙い、部隊長が出てきたらミサイルを撃ち込んで、その爆風に巻き込めばいい。

戦闘ヘリに見つかる前に敵を無力化

まずは、4人で固まって移動する随伴歩兵に背後から忍び寄り、全員をホールドアップさせてフルトン回収する。増援が尽きるまでこれを繰り返そう。フルトン回収の手段がなくなった場合は、ホールドアップさせた敵をしゃがんだ状態でキルするといい。戦闘ヘリが遠くにいれば、気づかれずにキルできるはずだ。こうして随伴歩兵をすべて排除したら、最後に部隊長をモシンナガンで撃って無力化するのだ。もし、途中で見つかったときは基本攻略のように戦おう。

RANK S　潜入フェイズを維持しよう

Mi-24Aは潜入フェイズの間、増援を自機から降下させる。戦闘ヘリから増援が降下したのを確認したら、すぐさまスモークグレネードを投擲しよう。そして暗視ゴーグルを装備して煙幕の中に入り、次々と敵兵をホールドアップさせるのだ。このほか、あらかじめ敵兵の巡回ルートに睡眠ガス地雷を設置しておき、Mk.22などで離れた位置から起爆する手もアリだ。随伴歩兵をすべて回収し終えたら、自分の足もとにスモークグレネードを投げて姿を隠し、暗視ゴーグルを装備してMk.22で部隊長を狙い撃とう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00〜17:59	650	18:00〜25:59	300	26:00〜29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001〜002	400	003〜005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500〜1999		1000〜1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00〜39:59／ランクA=40:00〜47:59／ランクB=48:00〜51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE▸P.269 大型兵器データ▸P.512

E085 対戦闘ヘリ戦:Mi-24A Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件 M033をクリア

ミッションデータ

敵	Mi-24A Custom／随伴歩兵×28 (CO-OPS時:2人=×40、3人=×64、4人=×88)	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナナル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵:4人(24人) 捕虜:0人

攻撃に対して的確な対処を

E084と同じように随伴歩兵をフルトン回収していくのをめざそう。ただ、E084のときよりも戦闘ヘリの耐久力と攻撃力が高いため、見つかったときはより慎重に対処したい。連発してくるミサイルは同じ方向に移動してよけるのではく、攻撃の切れ目で逆方向に切り返そう。またロケットランチャーは、直線的な攻撃範囲を避けるように、大きく横に移動すればいい。どちらの場合も攻撃前に動きを止めるので、そのスキにミサイルを撃ち込むのだ。

ミサイルを同じ方向に移動しつづけてかわそうとしても、途中で障害物や壁に引っかかってしまい、直撃を受けることが多い。

RANK S スモークグレネードを多用して敵の目から逃れる

最初からいる随伴歩兵は、スモークグレネードを投げつけて足止めしているうちにホールドアップで無力化し、フルトン回収するのがオススメ。このときしゃがみ状態で接近しないと、戦闘ヘリに見つかりやすいので注意しよう。あとは増援の出現と同時にスモークグレネードを投げて、同じことを繰り返すのだ。

部隊長を仕留める際は、スモークグレネードの煙の中から、サプレッサーが付いたMk.22などで攻撃すると発見されにくい。煙の中で部隊長の姿を捉えるには、暗視ゴーグルを装備するといい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	-500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	-500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59 ランクA=40:00~47:59 ランクB=48:00~51:59 ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E086 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D

最大人数	4人
難易度	★★★★

出現条件：M029をクリア

ミッションデータ

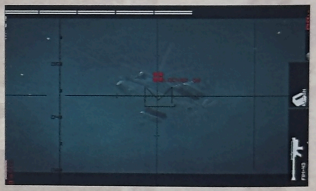
敵	Mi-24D／ 随伴歩兵×28 （CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人

バルカンの射撃中が好機

P.386の基本攻略のとおりに戦っていけばいい。Mi-24Aと比べるとロケットランチャーを使わなくなっているが、ミサイルの威力が高まっているため、より確実にかわしていきたい。ただ、バルカンの威力は変わらず低く、このときにミサイルを撃ち込むチャンスがある。多少のダメージは受けてしまうが、バルカンの射撃中は戦闘ヘリの動きが止まり、狙いやすくなるのだ。「こいつは半端じゃないぞ！」が、バルカンを撃ってくる際のボイスなので覚えておこう。



横方向に移動しながらミサイルの狙いをつけるようにすれば、多少はバルカンによるダメージを抑えられる。

RANK S　増援の出現タイミングを狙ってフルトン回収

ミッションの舞台は夜で見通しが悪いので、敵を見失わないように暗視ゴーグルを携行したい。敵兵の無力化を狙うときは、スモークグレネードで戦闘ヘリと随伴歩兵を分断してから接近しよう。

なお、潜入フェイズだと、増援は戦闘ヘリから直接降下してくる。このときカールグスタフM2（フルトン回収）で、増援出現直後に戦闘ヘリの下部を撃てば増援をまとめてフルトン回収可能だ。ただし、発射音が大きく戦闘ヘリに発見されやすいため、できるだけ遠くから撃つように。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E087 対戦闘ヘリ戦:Mi-24D Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件：M033 → E064 → E065 の順にクリア

ミッションデータ

敵	Mi-24D Custom／随伴歩兵×36（CO-OPS時：2人=×52、3人=×84、4人=×99）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナナル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵:4人(32人)　捕虜:0人

ミサイルの回避を優先する

基本的な戦い方は、これまでの戦闘ヘリと変わらない。ただ、ミサイルの威力が脅威なので、これは確実にかわしたい。ミサイルを撃つ際に戦闘ヘリは制止するが、ここで無理に攻撃を狙わないように。「ミサイル準備よし」のボイスが聞こえたら、小屋の中や遮蔽物の陰に逃げ込むのが安全だ。

戦闘ヘリと1対1になったら、ダメージを与えやすい燃料タンクに攻撃を集中しよう。

RANK S　遠距離からカールグスタフM2(フルトン回収)を撃ち込む

36人もの随伴歩兵が出現し、フルトン回収システムだけでは全員をフルトン回収できない。戦闘ヘリ戦では随伴歩兵をキルせずに排除することは非常に困難なので、全員を排除するにはカールグスタフM2(フルトン回収)が必須といえる。カールグスタフM2(フルトン回収)を撃つと音で気づかれやすいため、敵から十分に離れて発射しよう。

増援が集まった瞬間に、カールグスタフM2(フルトン回収)を発射するのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E088 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

出現条件	M015 をクリア

ミッションデータ

敵	AH56A-bomber／随伴歩兵×10	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（6人）　捕虜：0人

基本攻略 対AH56A系　E088 ▸ E091

攻撃の威力が非常に高いため、できれば交戦したくない。ここではスニーキングスーツを着用し、潜入フェイズのまま随伴歩兵を無力化していく作戦をとろう。発見されて交戦するときは、bomberとbomber Customが使う爆撃に注意。直線的に爆弾を投下してくるので、進行方向に対し横方向に走って回避するといい。また、小屋の中にいれば屋根が爆弾を防いでくれる。なお、こちらから攻撃する際は、弾速が速いミサイルやロックオン可能なミサイルを使おう。

潜入フェイズでのクリアを狙え

随伴歩兵が増援も含めて10人と少なく、潜入フェイズのまま随伴歩兵を全員を無力化していくのもさほど難しくない。もし発見されてしまったら、戦闘ヘリとの戦いに専念できるように、先に随伴歩兵を排除していこう。その際はエリア北の小屋に陣どって、入ってくる随伴歩兵を各個倒していけばいい。

戦闘ヘリとの戦いでは「いくぞ！」や「こいつは半端じゃないぞ！」というボイスを聞いたら要注意。爆撃を行なってくるので、速やかに小屋に逃げ込もう。

RANK S　随伴歩兵はホールドアップで無力化する

ランクSの獲得を狙う場合も、スニーキングスーツを着用しておくといい。エリア中央のコンテナに身を隠しつつ、敵に気づかれないように背後から接近し、ホールドアップさせていく。こうして無力化した敵兵を、順次フルトン回収していくのだ。なお、敵の増援出現地点はエリア北西と南東に集中しているため、エリア中央にいればその動きを察知しやすい。コンテナの物陰で敵兵の合流を待ってから、同様の戦い方で残り6人の随伴歩兵も無力化しよう。あとは、部隊長を遠距離からモシンナガンで無力化するだけだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~07:59	650	08:00~15:59	300	16:00~19:59	200	20:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E089 対戦闘ヘリ戦: AH56A-bomber Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件：M033 → E044 → E020 の順にクリア

ミッションデータ

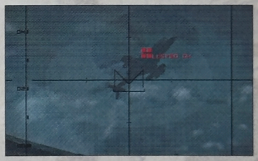
敵	AH56A-bomber Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナナル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵:4人(24人)　捕虜:0人

爆撃の際は屋根の下に隠れよう

E088のAH56A-bomberが強化され、攻撃力が向上した戦闘ヘリと戦うミッション。爆撃の威力が高く正面から戦うのはかなり危険なため、ここでも潜入フェイズを維持しつつ随伴歩兵を減らしていきたい。発見された場合は、エリア北の小屋に隠れれば爆撃を受けずにすむので、そこから反撃していこう。



動きの素早い戦闘ヘリには、ロックオン機能を持つミサイルのF-M.43が有効だ。

RANK S　睡眠ガス地雷で敵兵をまとめて回収

随伴歩兵の4人集まって移動する習性を利用して、睡眠ガス地雷でまとめてフルトン回収しよう。随伴歩兵同士がなるべく集まったところでホールドアップさせ、全員を巻き込むように睡眠ガス地雷を設置。あとは離れた位置からMk.22などで撃って起爆させるのだ。睡眠ガス地雷が切れたら、フルトン回収システムで個別にフルトン回収していくといい。

集団で移動する随伴歩兵は、睡眠ガス地雷で巻き込みやすい。まとめて回収だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E090 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

出現条件	M027 → E008 → E056 の順にクリア

ミッションデータ

敵	AH56A-raider／随伴歩兵×20（CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナネル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人

少ない攻撃チャンスを逃すな

バルカンを撃つ間、戦闘ヘリは一定の場所にとどまるため、そのときが最大の攻撃チャンスとなる。このスキにRPG7やカールグスタフM2といったミサイルで、燃料タンクやテイルローターなどの弱点を攻撃していくのだ。なお、AH56A-raiderにはバルカン以外にも強力なミサイルが搭載されており、直撃を受ければ一発で瀕死になることも。エリア北の小屋を拠点に戦い、発射のボイスを聞いたら小屋の中に隠れて確実にやり過ごそう。

メイン武器以外に、サブ武器の空中機雷でも戦闘ヘリを攻撃できる。戦闘ヘリの移動ルート上に設置してダメージを与えていくといい。

RANK S　4人ずつまとめてフルトン回収

ミッションが開始したら、エリア中央のコンテナの陰に隠れ、敵兵が来るのを待って背後をとり、無力化してフルトン回収しよう。あらかじめ巡回ルート上に睡眠ガス地雷を設置しておけば、Mk.22などのサプレッサー付きのメイン武器で起爆して一気にフルトン回収することも可能だ。

敵兵を回収するとエリアの北西や南東から増援が出現するので、敵兵が合流するまでは中央のコンテナの陰に身を隠す。増援が合流を終えて移動しはじめたら、再度同じ要領で敵兵を回収しよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E091 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件：M033 → E045 → E046 → E102 → E047 → E048 の順にクリア

ミッションデータ

敵	AH56A-raider Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ バナナル・フルタ・デ・オロ／農場

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人

ホールドアップで増援出現を阻止

随伴歩兵が全部で28人と多く、戦闘ヘリの攻撃も非常に強力なので、両者を同時に相手にするのは得策でない。ここは最初にいる随伴歩兵を全員ホールドアップさせ、そのまま戦闘ヘリに勝負を挑むのだ。ホールドアップは時間が経っても解けることがなく、随伴歩兵を排除しなければ増援は出現しないため、戦闘ヘリだけを相手にできる。ただし、戦闘ヘリの攻撃が随伴歩兵に当たるとホールドアップが解けてしまうので、十分に離れた場所で戦うようにしたい。

随伴歩兵をエリアの端の方でホールドアップさせられれば、戦闘ヘリとの戦闘で大きく動き回れるようになる。

RANK S　キャノピーを破壊して部隊長を出現させる

戦闘ヘリはほかの大型兵器と異なり、随伴歩兵を全員排除する以外にも部隊長を出現させる方法がある。それは、戦闘ヘリのキャノピーを破壊することだ。最初の随伴歩兵をホールドアップさせて戦闘ヘリとの1対1の状況に持ち込んだら、マシンガンやスナイパーライフルでキャノピーを集中攻撃しよう。キャノピーを破壊すると部隊長が姿を現すので、Mk.22やモシンナガンで攻撃し、気力をなくせばクリア。随伴歩兵を排除するよりも圧倒的に早くクリアでき、ほぼ確実にランクSの条件を満たせるのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

E092 対戦車戦：T-72U Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

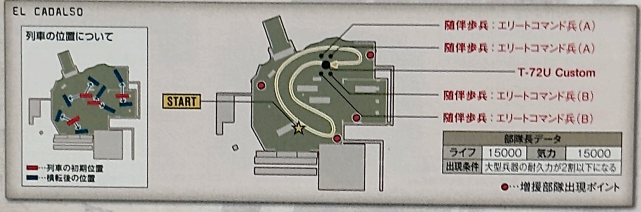
出現条件	M033 → E058 → E061 の順にクリア

ミッションデータ

敵	T-72U Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶エル・カダルソ

敵兵：4人（24人） 捕虜：0人



基本攻略 対T-72系 E092 E094

各所にある列車は戦車の主砲を受けると吹き飛び、これにぶつかると大ダメージを受けてしまう。よって、戦車があらかたの列車を吹き飛ばすまで、安全な位置で待機しよう。潜入フェイズのままでいれば、戦車が巡回ルートを一周する頃にはたいていが吹き飛んでいるはずだ。吹き飛んだ列車はもう動かないため、これを盾にしつつミサイルで戦車の弱点の燃料タンクを狙っていけばいい。ただし、随伴歩兵の増援がエリアの端から来るため、背後には気を配っておくように。

交戦は避けるのが得策

主砲や体当たりは威力が高く、増援にはミサイルを装備した随伴歩兵が多数出現する。これらを同時に相手にするのは危ないので、見つからないように敵兵をホールドアップさせていきたい。まずは、エリア東の車輌置き場に走り、敵兵の背後から接近してホールドアップさせる。そのあとも車輌置き場内の北東の隅にホフクで隠れつつ、増援が出現したら順次無力化していくのだ。ここでホフクしていれば、車輌置き場内から現れる増援にも見つかることはない。

RANK S 戦車の砲身の向きに注目しよう

随伴歩兵が28人と多く、フルトン回収システムだけでは数が足りないため、睡眠ガス地雷も携行しよう。

エリアの東にある車輌置き場に移動すれば敵の背後に回りこめるので、まずは随伴歩兵をホールドアップさせフルトン回収していく。特に戦車の周囲に随伴歩兵が集まったときは無力化のチャンス。ただし、戦車の視界は前方に長いため、砲身が向いている方向へは移動しないように。なお、スモークグレネードを用いれば随伴歩兵の動きを一時的に止められる。これを利用してホールドアップを狙うのも手だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時はものとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269 大型兵器データ ▸P.512

E093 対戦車戦：T-72A

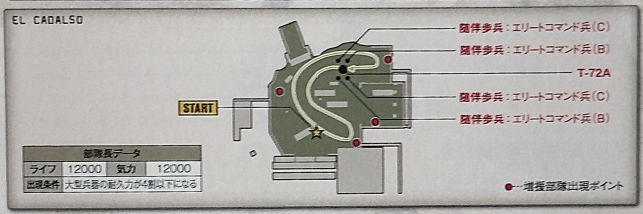
最大人数	4人	出現条件	M029 →E021 の順にクリア
難易度	☆☆☆☆		

ミッションデータ

敵	T-72A／ 随伴歩兵×20 （CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（16人） 捕虜：0人



部隊長データ			
ライフ	12000	気力	12000
出現条件	大型兵器の耐久力が4割以下になる		

列車に隠れて弱点を狙い撃て

基本攻略どおり、吹き飛んだ列車の陰に隠れつつミサイルで戦車を攻撃していく。そのときの爆風で随伴歩兵にもダメージを与えていくのだ。近づいてきた敵兵は、マシンガンなどで迎え撃つといい。

T-72Aの弱点である燃料タンクは、ドラム缶のような形でサイズがやや大きい。背後からだけでなく、チャンスがあれば横からでも狙っていこう。なお、随伴歩兵が20人とさほど多くはないため、ホールドアップからの無力化を狙うのもアリ。

列車の近くで支援要請する際、列車に近すぎると補給物資が列車の上に落ちることがある。離れた位置で要請した方がいい。

RANK S フルトン回収時は背後からの増援出現に注意

戦車の耐久力が高く、交戦するとクリア時間が10分を超えてランクSの獲得を逃してしまう。発見されにくいスニーキングスーツを着用して、潜入フェイズを維持していくのが基本だ。あとはほかの大型兵器と同様に、背後から敵兵に接近してホールドアップで無力化、フルトン回収していけばいい。なお、増援は工リア北東、東、南東、西のどこから出現するか決まっておらず、不意に発見される危険がある。発見されそうなときは、スモークグレネードを足もとに投げて一時的にやり過ごすといいだろう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

E092 対戦車戦：T-72U Custom
E093 対戦車戦：T-72A

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E094 対戦車戦：T-72A Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

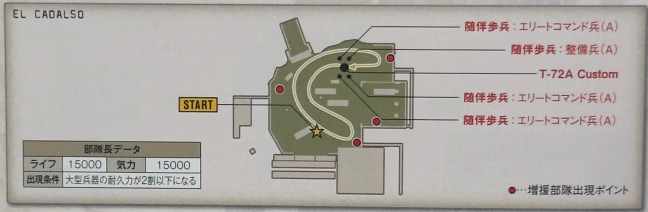
出現条件：M033→E023→E024→E105→E025→E070→E026→E027の順にクリア

ミッションデータ

敵	T-72A Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



対戦車地雷で足止めして攻撃

戦車のなかで耐久力がもっとも高く、攻撃も強力。なるべく長期戦を避けたいので、バトルドレスを着用し、RPG7やカールグスタフM2といった高威力のミサイルを複数携行していこう。さらに、対戦車地雷もあるといいが、交戦状態になってから地雷を設置するのは危険。戦車に見つかる前に、それぞれが誘爆しない程度の間隔を開けて複数置いておこう。「なんだ!?」というボイスが地雷を踏んだ合図なので、このときに一気にミサイルを撃ち込むのだ。

武器をリロードする際や支援補給マーカー（投擲型）を使う際は、吹き飛んだ列車の陰に隠れるなど、しっかりと安全を確保しておこう。

RANK S　戦車の動きに合わせて敵兵を無力化する

スニーキングスーツを着用していれば、戦車の視界に入らない限り、まず発見されることはない。常に戦車の後方に位置するように心がけよう。また、随伴歩兵は基本的に戦車の進行方向と同じ方角を向いて歩く。戦車が停止すると、敵兵も一緒に止まるので、そのスキにホールドアップさせるといい。

なお、随伴歩兵の数が28人と多いため、フルトン回収システム以外の回収手段が必要。フルトン回収の手段が尽きたら、敵兵を戦車の巡回ルート上でホールドアップさせて、戦車に轢かせるのもアリだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269 大型兵器データ ▸P.513

E095 対戦車戦：KPz 70

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

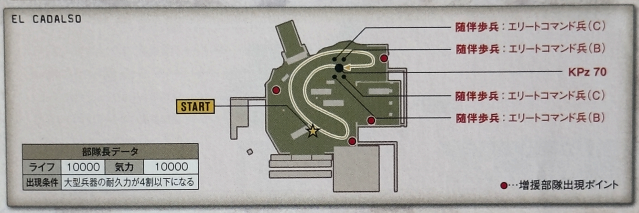
出現条件	M028 → E019 の順にクリア

ミッションデータ

敵	KPz 70／随伴歩兵×20（CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人



基本攻略 対KPz 70系 E095 E096

基本的な戦い方はT-72系（P.394）と同じで、初めはエリア内の列車があらかた吹き飛ぶのを待とう。そのあとは吹き飛んだ列車に身を隠しつつ、敵の攻撃の合間にミサイルを撃ち込んでいくのだ。ただし、戦車は主砲を最大3連発してくることがある。一発かわしたからといって油断せず、次が来ないのを確認してから反撃に移るように。なお、KPz 70系の場合は弱点のタンクが小さめなので、狙うのが難しいときはキャタピラを狙っていくといい。

基本を守って戦おう

随伴歩兵は20人出現するが、それほどライフが多いわけではないため、マシンガンやアサルトライフルで倒していける。とはいえ、敵兵に囲まれたり、敵兵との戦闘中に戦車から攻撃を受けたりすると、一気にピンチに陥ってしまう。ここは基本攻略どおり、列車を盾にして戦車からの攻撃を防ぎつつ、敵兵を各個撃破していこう。なお、戦車のバルカンはさほど恐くないので、これを撃ってきているときに移動しつつミサイルを撃ち込むのもアリだ。

RANK S 最低限の装備でタイム短縮を図ろう

大型兵器との戦闘となるとメイン武器を3種類持ち込みたいが、ここはMk.22とモシンナガンがあれば十分。多くの装備を携行していくと、その重量によって移動速度が下がるので、最低限の装備で挑もう。

ミッション中は戦車の後方に位置して、行軍が止まる瞬間を狙って敵兵をホールドアップさせてからフルトン回収する。スニーキングスーツなら足音が消えるため、走って敵兵に接近できる。ただし、フルトン回収システムだけでは、全員をフルトン回収できないので、睡眠ガス地雷も欲しいところだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

E094 対戦車戦：T-72A Custom
E095 対戦車戦：KPz 70

E096 対戦車戦：KPz 70 Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

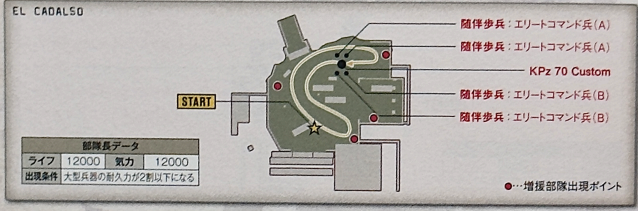
出現条件　M033をクリア

ミッションデータ

敵	KPz 70 Custom／ 随伴歩兵×28 （CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



部隊長データ			
ライフ	12000	気力	12000
出現条件	大型兵器の耐久力が2割以下になる		

戦車に気づかれないように敵兵を倒す

E095（P.397）に登場した戦車が、耐久力や攻撃の威力を強化されて再登場。この戦車と随伴歩兵を同時に相手にすることになると苦戦は必至だ。

まずは、東の車輌置き場の奥に移動し、黄色い列車の陰から戦車付近の敵兵ごとミサイルで攻撃する。その際は、戦車の砲身がこちらを向いていないタイミングを狙おう。こうすることで戦車に発見されずにすみ、敵兵だけを引きつけて各個撃破できる。随伴歩兵をすべて倒したあとは、戦車に攻撃を集中だ。

できるだけ戦車に気づかれないようにしながら、接近してくる敵兵の数を減らしていく。乱戦状態は避けたいところ。

RANK S　随伴歩兵が戦車から離れた際は注意が必要

ほかの対戦車戦と同じように、スニーキングスーツを着用し、敵に発見されないようにして随伴歩兵をフルトン回収していくことが基本となる。

部隊長が周囲を警戒するように随伴歩兵に命令し、2人の敵兵が戦車から離れていったときは、敵兵の動きを要警戒だ。こちらの居場所とは逆方向に向かった場合でも、戦車のそばに戻るときにこちらに気づく可能性があるので、物陰から出ないようにしよう。なお、カールグスタフM2（フルトン回収）があれば、ランクS獲得がさらに楽になる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS＝00:00~39:59／ランクA＝40:00~47:59／ランクB＝48:00~51:59／ランクC＝52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269 / 大型兵器データ ▸P.513

E097 対戦車戦：MBTk-70

最大人数	4人
難易度	★★★★

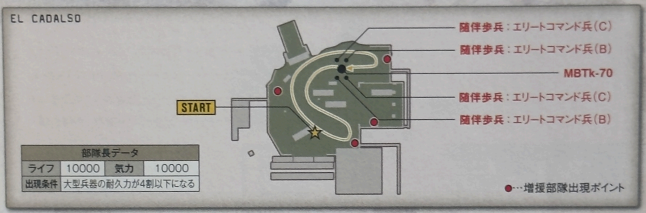
出現条件：M032 →E043 の順にクリア

ミッションデータ

敵	MBTk-70／ 随伴歩兵×20 （CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人



部隊長データ			
ライフ	10000	気力	10000
出現条件	大型兵器の耐久力が4割以下になる		

基本攻略 対MBTk-70系 E097 E098

主砲とは別に、弾道が放物線を描くミサイルランチャーを搭載している。ミサイルランチャーは主砲よりも威力が高いうえに、列車などの陰に隠れていてもその上を飛び越えて着弾することがある。そのため、随伴歩兵と同時に戦うことになった場合、物陰に隠れて随伴歩兵を迎撃する戦法が通用しないのだ。この場合は1カ所にとどまらず、走り回りながらマシンガンなどで随伴歩兵を排除していこう。戦車に対しては、背後に回り込みつつミサイルで攻撃だ。

ミサイルランチャーの音に注意

随伴歩兵の総数は20人と多くはないため、潜入フェイズのうちに全員排除してしまいたい。対戦車地雷で戦車を行動を阻害しつつ戦っていこう。

戦闘になったときは、戦車のミサイルランチャーが一番の脅威。ボイスでは主砲と判別が付けにくいが、発射音が独特で「パシュッ」という音がする。これを聞いたら、すぐにその場から離れよう。また、主砲は走行中にも使うが、ミサイルランチャーは停車時しか撃たないので、戦車が止まったら要注意だ。

RANK S　スモークグレネードでスキを作り出せ

随伴歩兵の総数20人に対し、ランクS獲得のためのタイムリミットは10分と、時間的余裕はあまりない。敵の動きをうかがってばかりでは間に合わなくなるので、ときにはスモークグレネードを投擲して、強引に接近していくことも必要だ。視界を奪ったスキに連続CQCやホールドアップで無力化し、まとめてフルトン回収していこう。なお、戦車が随伴歩兵を轢いた場合はキル行為数にカウントされない。フルトン回収の手段が尽きたら、戦車の巡回ルート上に無力化した敵兵を放置し、轢かせてしまうといい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

E096 対戦車戦：KP2 70 Custom
E097 対戦車戦：MBTk-70

E098 対戦車戦：MBTk-70 Custom

最大人数	4人
難易度	☆☆☆☆☆

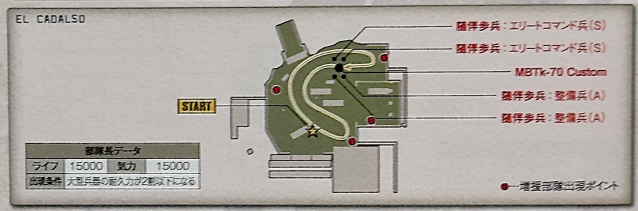
出現条件：M033→E045→E046→E102→E047→E048→E091→E037の順にクリア

ミッションデータ

敵	MBTk-70 Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	・ログスタブ（フルトン）の設計図 RANK.3

❶エル・カダルソ

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



部隊長データ			
ライフ	15000	気力	15000
出現条件	大型兵器の耐久力が2割以下になる		

敵兵をミサイルの爆風に巻き込もう

E097（P.399）と同様、ミサイルランチャーを使う戦車と随伴歩兵の連携攻撃は非常に厳しい。そのうえ、このミッションの随伴歩兵はライフが多く、戦闘になると簡単には倒せないので、戦闘になる前に随伴歩兵をなるべく多く排除したい。随伴歩兵が残った場合は、戦車をミサイルで攻撃するときに爆風に巻き込んで、大ダメージを与えよう。随伴歩兵をすべて倒したら、あとは戦車の弱点である燃料タンクやキャタピラを狙ってミサイルを発射していくのだ。

一度吹き飛んだ列車がまた吹き飛んだり、破壊されることはない。戦車の主砲を避ける際は、こういった列車の陰に隠れよう。

RANK S　睡眠ガス地雷1個で3人以上回収していく

強力なフルトン回収手段であるカールグスタフM2（フルトン回収）の設計図は、このミッションをクリアしないと入手できない。ただ、フルトン回収システムと睡眠ガス地雷があれば、ランクSクリアは可能だ。随伴歩兵がまとまっているときに一気にホールドアップさせ、その中心に睡眠ガス地雷を設置。これをMk.22などで撃って起爆させれば、一度に3人以上回収できる可能性が高い。順調にいけば、随伴歩兵28人全員を回収できるのだ。回収しきれないときは、CQCで戦車の前に投げつけて稼がせるといい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00～17:59	650	18:00～25:59	300	26:00～29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001～002	400	003～005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

※1　CO-OPS時は右のとおり。ランクS＝00:00～39:59／ランクA＝40:00～47:59／ランクB＝48:00～51:59／ランクC＝52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E099 対装甲車戦：BTR-60 PA

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

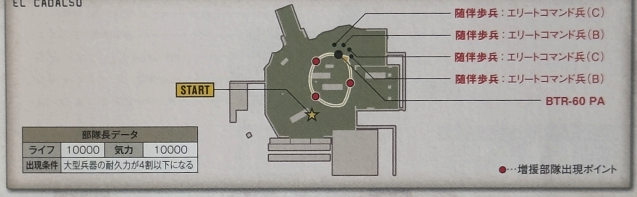
出現条件：M031 → E034 の順にクリア

ミッションデータ

敵	BTR-60 PA／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



基本攻略 対BTR-60系

E099 E102

エリア上にはさまざまな障害物があり、装甲車の攻撃から身を守りやすい。しかも、装甲車は木材以外の障害物を破壊できないので、列車などを盾に戦えばほとんどダメージを受けずにすむはずだ。

ただし、装甲車はひんぱんに移動するため、その動きに合わせて自分の位置どりを変えないと発見されてしまう。また攻撃を当てにくくもあるので、ここは装甲車の移動ルート上に対戦車地雷を設置して、動きを止めてから攻撃する戦法が有効だ。

兵器撃破の方がクリアは早い

部隊長を出現させるには、随伴歩兵を28人排除しなければならず、かなりの時間を要する。BTR-60 PAを手に入れたいなら、E069（P.371）の方が簡単だ。また、ランクSを獲得するのでなければ、装甲車を撃破してクリアする方が手っ取り早い。巡回ルート上に対戦車地雷を距離を開けて設置しておき、装甲車が地雷を踏んだら、ありったけのミサイルを撃ち込もう。地雷によって連続で装甲車の動きを止めれば、まったく攻撃されずに撃破も可能だ。

RANK S　増援の出現位置に睡眠ガス地雷を設置

随伴歩兵が28人と多いため、フルトン回収システムだけでなく睡眠ガス地雷も必要だ。装甲車の場合、潜入フェイズを維持していると、増援の兵士が装甲車の中から出現するので、そこを狙って地雷を仕掛けよう。最初からいる随伴歩兵をフルトン回収したあとは、装甲車を後方から追跡して部隊長が増援の合図を発するまで待つ。合図とともに装甲車の左側に睡眠ガス地雷を設置し、すぐにその場から退避しよう。あとは4人目が出現したところで、離れた位置からMk.22で地雷を撃って起爆させればいい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00～17:59	650	18:00～25:59	300	26:00～29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001～002	400	003～005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500～1999		1000～1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00～39:59／ランクA=40:00～47:59／ランクB=48:00～51:59／ランクC=52:00以上

E098 対戦車戦：MBTK-70 Custom
E099 対装甲車戦：BTR-60 PA

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E100 対装甲車戦：BTR-60 PA Custom

最大人数	4人
難易度	★★★★★

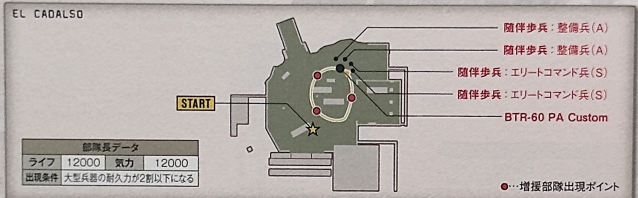
出現条件：M033 → E058 → E061 → E092 → E062 の順にクリア

ミッションデータ

敵	BTR-60 PA Custom／随伴歩兵×36（CO-OPS時：2人=×52、3人=×84、4人=×99）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（32人）　捕虜：0人



部隊長データ			
ライフ	12000	気力	12000
出現条件	大型兵器の耐久力が2割以下になる		

潜入フェイズで部隊長を倒そう

BTR-60 PA Customは E099 (P.401)に登場したBTR-60 PAの強化型で、攻撃の威力や耐久力が向上している。さらに敵兵の人数も合計36人と多く、正面からまともに戦うとかなり危険だ。

ここはランクS獲得を狙うときと同様に、できるだけ敵に発見されずに敵兵を排除していく方がいい。フルトン回収の手段が尽きたら、サイレンサーの付いたアサルトライフルなどでキル。最後に姿を現した部隊長には、ミサイルを撃ち込んで撃破しよう。

睡眠ガス地雷は、まとめて敵兵を始末できる便利な武器。装甲車左側のこの位置に設置すれば、4人全員を巻き込みやすい。

RANK S　フルトン回収手段を最大限携行しよう

潜入フェイズの間は、敵兵の増援は装甲車の車内から出てきて左側に降り立つ。そのため、装甲車の左側に睡眠ガス地雷を設置すれば、4人の増援を一気にフルトン回収できるのだ。

ただし、随伴歩兵が36人もいるため、フルトン回収システムと睡眠ガス地雷だけでは、回収手段が尽きてしまう。装甲車に敵兵を裸かせればキル行為数を増やさずに排除できるが、これでは時間がかかりすぎる。ここはカールグスタフM2（フルトン回収）を使わないとランクSクリアは非常に困難だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E101 対装甲車戦：BTR-60 PB

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

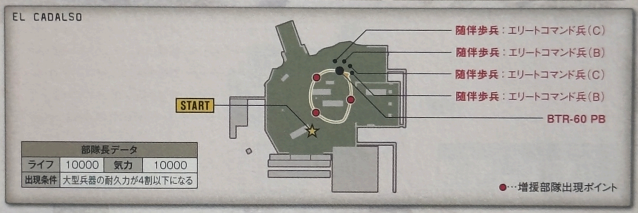
出現条件：M032 → E017 の順にクリア

ミッションデータ

敵	BTR-60 PB／随伴歩兵×28 （CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



部隊長データ			
ライフ	10000	気力	10000
出現条件	大型兵器の耐久力が4割以下になる		

随伴歩兵だけを誘い出して攻撃

BTR-60 PBは、BTR-60 PAのバルカンよりも威力が高い機関砲を搭載しているが、遮蔽物を盾にしながら戦えば危険は少ない。まずは、列車の陰に隠れつつ随伴歩兵をすべて倒していこう。東の車輌置き場の奥で、黄色の列車の陰から攻撃し、敵兵がこちらに接近してきたところを各個撃破していくといい。こうしてすべての敵兵を排除したら、あとは装甲車との1対1の勝負。武器をミサイルに切り替えて弱点を攻撃していき、部隊長を引きずり出すのだ。

装甲車を攻撃するときは、機関砲の攻撃を受けないように遮蔽物の陰から燃料タンクやタイヤをミサイルで狙っていくといい。

RANK S　部隊長の撃破に対戦車地雷を活用する

フルトン回収システムと睡眠ガス地雷があれば、出現する随伴歩兵28人を全員フルトン回収することも不可能ではない。E099（P.401）で示した方法で4人ずつ回収していけば、睡眠ガス地雷5個で20人回収できるので、残り8人をフルトン回収システムで回収すればいい。最後に出現する部隊長との戦いでは、対戦車地雷が便利。装甲車が通過しやすい場所に対戦車地雷を設置し、装甲車が地雷を踏んで動きが止まったら一気に接近しよう。そして至近距離から部隊長にMk.22を連続で撃ち込むのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

E102 対装甲車戦：BTR-60 PBCustom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

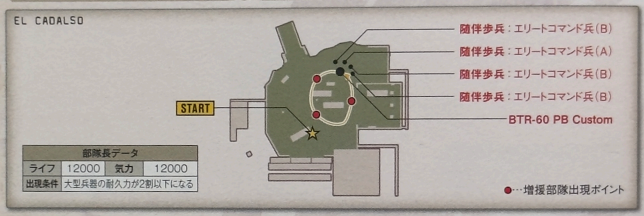
出現条件：M033 → E045 → E046 の順にクリア

ミッションデータ

敵	BTR-60 PB Custom／随伴歩兵×36（CO-OPS時：2人=×52、3人=×84、4人=×99）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（32人）　捕虜：0人



部隊長データ			
ライフ	12000	気力	12000
出現条件	大型兵器の耐久力が2割以下になる		

随伴歩兵の数を減らすことを優先

BTR-60 PB Customは、E101（P.403）で登場した装甲車の強化版。耐久力や攻撃力が上昇してケタ違いの性能となっているが、攻撃の種類は変わらない。装甲車の攻撃では列車などの遮蔽物は破壊されないため、それらを弾よけにしつつ戦おう。

ただし、随伴歩兵は36人とかなり多く、装甲車と随伴歩兵をまとめて相手にするとかなり危険。ここでは、東の車輌置き場を拠点にしつつ、随伴歩兵を誘い込んで倒していくのが確実だ。

クレイモア地雷やC4爆弾などの設置武器を事前に設置しておき、複数の敵兵が接近してきたところを一網打尽にしよう。

RANK S　増援出現時にカールグスタフM2（フルトン回収）を発射

出現する敵兵の数が非常に多く、カールグスタフM2（フルトン回収）がないとランクSの獲得は困難。ぜひともこれを開発してから挑戦しよう。カールグスタフM2（フルトン回収）使用時は発射音がするが、装甲車からの増援出現時を狙って増援を全員フルトン回収すれば、気づかれることはない。増援出現時以外では気づかれやすいので、最初にいる敵兵はフルトン回収システムまたは睡眠ガス地雷でフルトン回収するといい。なお、カールグスタフM2（フルトン回収）の弾は支援補給マーカーで補給可能だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E103 対装甲車戦：LAV-typeG

最大人数	4人
難易度	☠☠☠

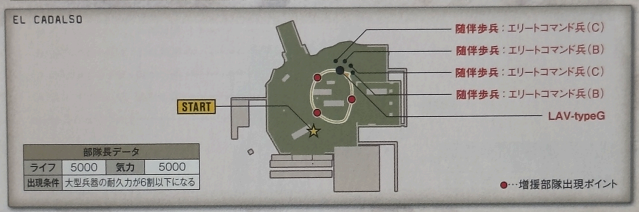
出現条件：M026 をクリア

ミッションデータ

敵	LAV-typeG／ 随伴歩兵×20 （CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人



基本攻略 対LAV系

E103 ≫ E104

LAV系でも主砲は持っておらず、列車が吹き飛ぶ心配はない。ただし、機関砲の威力はあなどれないので、連続で食らわないように注意。また、燃料タンクが小さくて狙いにくいうえに、装甲車の動きも素早い。移動中にミサイルで狙う際は、進行方向のやや前方に向けタイヤを狙って撃つといい。このほか、対戦車地雷で動きを止めてから、弱点の燃料タンクやタイヤを攻撃するのも手だ。ちなみに、BTR-60系（P.401）とは装甲車内からの増援の出現位置が異なっている。

敵の攻撃は遮蔽物でガードする

装甲車の耐久力はそれほど高くない。弱点である燃料タンクやタイヤをミサイルで攻撃していけば、さほど苦戦はしないはずだ。

随伴歩兵の総数は20人と装甲車としては少ないが、ミサイルを装備しているのがやっかい。真っ向勝負は避けて、列車などに隠れつつ戦おう。随伴歩兵をすべて倒して部隊長が出現したら、装甲車の移動ルート上に対戦車地雷を設置。爆発で足止めしたあと、部隊長に攻撃を集中して倒すのだ。

RANK S　増援出現のタイミングはフルトン回収のチャンス

随伴歩兵の数が20人なので、フルトン回収システムだけでは回収しきれない。ランクSの獲得に挑むのは、睡眠ガス地雷の開発をすませてからにしよう。

装甲車は真後ろが死角なので、初めからいる敵兵をホールドアップさせたあとフルトン回収すれば、後方を歩いていても気づかれることはない。また潜入フェイズ時は、装甲車の中から増援が出現する。部隊長の合図を見たら後部ハッチの近くに睡眠ガス地雷を設置して、まとめて4人をフルトン回収するのだ。これを繰り返して、最後に部隊長を仕留めればOKだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※2	00:00~9:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※2……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

E102 対装甲車戦：BTR-60 PB Custom
E103 対装甲車戦：LAV-typeG

E104 対装甲車戦：LAV-typeG Custom

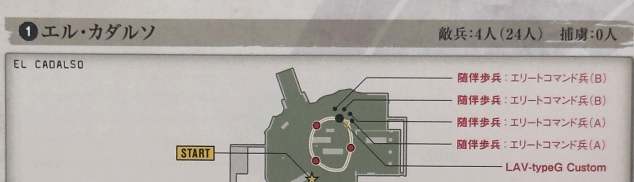
最大人数	4人	出現条件	M033 をクリア
難易度	☆☆☆☆☆		

ミッションデータ

敵	LAV-typeG Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ エル・カダルソ

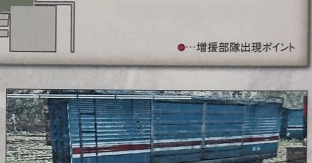
敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



補給を欠かさずに戦おう

E103（P.405）に登場した装甲車の強化型であるLAV-typeG Customとの戦い。装甲車の耐久力や攻撃の威力が高まっているものの、攻撃手段や行動パターンに変化はないので、基本的にはE103の基本攻略どおり戦えばOK。

ただし、随伴歩兵が28人に増加しており長期戦になりやすい。弾切れ必至の戦いとなるため、支援補給マーカーを携行しておきたい。また、携行弾数が多いバトルドレスを着用するというのも手だ。



支援補給マーカーを使う場合には、敵兵や装甲車に攻撃されないように列車の陰などに隠れるといい。

RANK S　睡眠ガス地雷の設置場所に注意

フルトン回収システムだけでは、随伴歩兵28人を回収しきれない。これまでの対装甲車戦と同様に、睡眠ガス地雷を携行していこう。なお、睡眠ガス地雷でフルトン回収する場合は、設置場所に気をつけたい。装甲車に近すぎると最初に現れる敵兵が踏んでしまい、まだ装甲車から出てきていない敵兵を回収できないことがあるからだ。ここは地雷を装甲車からやや後方に設置しよう。それから物陰に隠れ、4人目の敵兵が姿を見せたのを確認してから、Mk.22などで地雷を起爆させるといい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時はそのとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE▸P.269 大型兵器データ▸P.512

E105 対戦闘ヘリ戦:Mi-24A Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

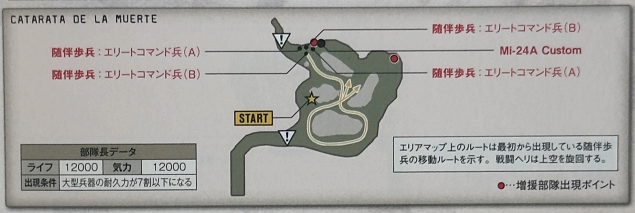
出現条件: M033→E023→E024の順にクリア

ミッションデータ

敵	Mi-24A Custom／随伴歩兵×36（CO-OPS時：2人=×52、3人=×84、4人=×99）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵:4人(32人) 捕虜:0人



基本攻略 対Mi-24系 E105〜E107

エリアの北側が崖になっており、ここに敵兵を落とすことで排除が可能。CQCで崖に投げ落とした場合はキル行為数にカウントされないので、この方法で敵兵を排除してランクSクリアを狙うのも手だ。

戦闘ヘリの攻撃は、行動開始地点付近の遮蔽物を利用すればほとんど防げる。ここから動かずに、近づいてくる敵兵をショットガンやマシンガンなどで迎撃していくのだ。敵兵をすべて排除したら、そのまま戦闘ヘリをミサイルで攻撃していくといい。

出現位置に応じて増援に対処

基本攻略のとおりに行動開始地点付近を拠点にして、まず敵兵を倒していこう。敵兵の増援はエリア南西、または戦闘ヘリの中から出現する。戦闘ヘリから出現する場合は降りる前にミサイルを当てて一掃し、南西から出現した場合はショットガンなどで各個撃破するといい。なお、敵兵の攻撃をよけようとして行動開始地点付近から動くと、より危険な戦闘ヘリの攻撃に当たりやすい。回復アイテムを常に装備して、敵兵の攻撃をよけずに耐えていこう。

RANK S 遮蔽物の陰から戦闘ヘリのキャノピーを狙い撃つ

36人もの敵兵をキルせずに排除するのは至難の業なので、戦闘ヘリのキャノピーを破壊して部隊長を出現させよう。ミッションを開始したら、行動開始地点のすぐ左から、北側にいる敵兵の集団に向けてスモークグレネードを投げる。煙の中に入って敵兵をホールドアップさせたら行動開始地点まで戻り、戦闘ヘリのキャノピーをスナイパーライフルなどで攻撃していくのだ。ここなら戦闘ヘリの攻撃は遮蔽物で防ぐことができ、逆にこちらは正面を向いている戦闘ヘリのキャノピーを簡単に狙い撃てる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00〜17:59	650	18:00〜25:59	300	26:00〜29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001〜002	400	003〜005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500〜1999		1000〜1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00〜39:59／ランクA=40:00〜47:59／ランクB=48:00〜51:59／ランクC=52:00以上

E104 対装甲車戦:LAV-25pdG Custom
E105 対戦闘ヘリ戦:Mi-24A Custom

E106 対戦闘ヘリ戦:Mi-24D

最大人数	4人
難易度	

出現条件: M028 → E035 の順にクリア

ミッションデータ

敵	Mi-24D／随伴歩兵×20（CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵:4人（16人） 捕虜:0人

戦闘ヘリとの一騎打ちに持ち込め

出現する随伴歩兵は増援を含めて20人。武器の威力はそこまで高くないが、戦闘ヘリと交戦する際にジャマになるので、まずは随伴歩兵を倒していこう。随伴歩兵をすべて無力化したら、戦闘ヘリへの攻撃に集中。地形の起伏に身を隠せば、戦闘ヘリの攻撃に当たらずにすむため、ここからミサイルで燃料タンクを狙っていこう。部隊長が出現したあとは、戦闘ヘリがバルカンを撃つまで待機。バルカンの射撃中は動きが止まり、部隊長を狙いやすいのだ。

ミサイルやグレネードといった、一撃で複数の敵兵をキルできる武器を携行しておけば、随伴歩兵を倒しやすくなるだろう。

RANK S 崖付近に出現した敵兵をCQCで投げ落とす

最初にいる敵兵の位置は、北側の崖のすぐ近く。開始直後にスモークグレネードを投げて、敵兵が動きを止めているうちにCQCで崖に投げ落としてしまおう。さらにここには増援も出現するので、出現したら同様にスモークグレネードで動きを封じて崖に投げ落としていく。フルトン回収するのは南西から出てきた増援だけにすれば、フルトン回収システムだけでもキル行為数を0にできるのだ。こうして敵兵をすべて排除したら、あとは出現した部隊長をMk.22やモシンナガンで攻撃すればいい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.512

E107 対戦闘ヘリ戦:Mi-24D Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

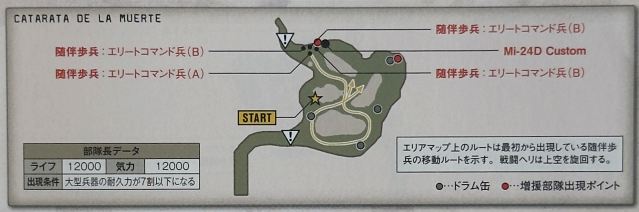
出現条件：M033 → E009 → E066 → E073 の順にクリア

ミッションデータ

敵	Mi-24D Custom／随伴歩兵×36（CO-OPS時：2人=×52、3人=×84、4人=×99）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	・M202A1の設計図 RANK.4（ランクSクリア時のみ）

❶ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵：4人（32人）　捕虜：0人



長期戦に備えて準備を整えておく

E106で戦った戦闘ヘリの強化型であるMi-24D Customが出現。基本的にはE106と同じで、ミッション開始地点付近に留まって戦い、先に随伴歩兵を倒してから戦闘ヘリと戦えばいい。

ただし、戦闘ヘリの耐久力が増しているうえ、随伴歩兵の人数が36人と大幅に増加していて長期戦になりやすい。弾薬や回復アイテムが不足しがちなので、支援補給マーカーを利用して予備の弾薬と追加の回復アイテムを、常に周囲に用意しておきたい。

エリアの随所にドラム缶が設置されている。殺傷武器を当てれば爆発するので、敵兵が近くにいたら狙うのも手だ。

RANK S　ドラム缶を破壊してから戦闘ヘリと対決

随伴歩兵の数は全部で36人にもなる。フルトン回収しきれないぶんは崖に落とすと排除するという手もあるが、キャノピーの破壊を狙う方が簡単だ。

敵兵をホールドアップで無力化する要領はE105（P.407）と同じだが、そのあと行動開始地点に戻るときに、すぐ南にあるドラム缶を壊しておきたい。これを残しておくと、戦闘ヘリの攻撃で壊された際に、自分が爆風に巻き込まれる恐れがあるからだ。それさえ気をつければ、あとは正面からキャノピーを狙うだけ。最後に出現した部隊長は、麻酔銃で仕留めよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~17:59	650	18:00~25:59	300	26:00~29:59	200	30:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~39:59／ランクA=40:00~47:59／ランクB=48:00~51:59／ランクC=52:00以上

ENTRY GATE▸P.269 大型兵器データ▸P.513

E108 対戦闘ヘリ戦:AH56A-bomber

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

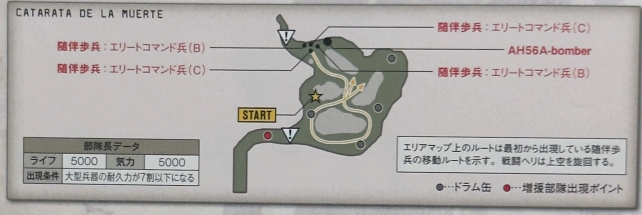
出現条件 M031→E036 の順にクリア

ミッションデータ

敵	AH56A-bomber／随伴歩兵×20（CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵:4人（16人） 捕虜:0人



部隊長データ

ライフ	5000	気力	5000
出現条件	大型兵器の耐久力が7割以下になる		

基本攻略 対AH56A系 E108▸E111

増援が必ずエリア南西から出現するので対処しやすい。最初からいる敵兵にミサイルを撃ち込んでまとめてキルしたら、エリア南西に移動して増援に備えよう。出現場所にあらかじめクレイモア地雷を設置しておいたり、出現したところにミサイルを撃ち込んで、4人まとめてキルするのだ。戦闘ヘリに対しては、バルカンを撃っている間の止まっているときが狙い目。弱点である燃料タンクにミサイルを命中させよう。最後に現れる部隊長も、ミサイルの爆風で仕留めればいい。

ボイスに注意して爆撃を回避

AH56A-bomberは移動しながら真下に爆弾を投下してくる。この爆撃は非常に威力が高いうえ攻撃範囲が広い。物陰に隠れていても当たってしまうため、移動して回避しよう。部隊長の「いくぞ!」や「こいつは半端じゃないぞ!」のボイスが聞こえたら、戦闘ヘリの進路上から急いで退避するのだ。なお、ミサイルを使用するほかの戦闘ヘリよりも、静止中をじっくり狙える機会が少ないので、ロックオンできるXFIM-92Aなどで移動中にも攻撃していきたい。

RANK S スモークグレネードで増援の視界を奪え

まずは、最初からいる随伴歩兵の背後から接近し、ホールドアップで無力化してからフルトン回収しよう。そのあと、増援が出現するエリア南西に移動し、次々と出現する増援をフルトン回収していく。その際には、スモークグレネードを投げてから接近しホールドアップさせたのち、手早くフルトン回収する流れが理想的だ。また、あらかじめ睡眠ガス地雷を複数仕掛けておくとクリアまでの時間を短縮できるだろう。すべての随伴歩兵を回収したあとは、部隊長をMk.22やモシンナガンで無力化すればOKだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E109 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

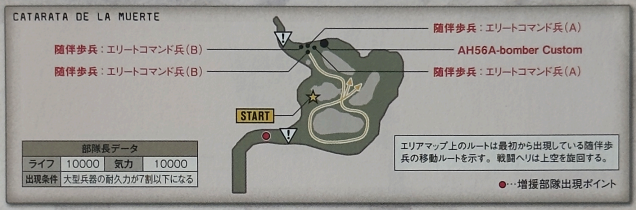
出現条件：M033 → E085 の順にクリア

ミッションデータ

敵	AH56A-bomber Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

❶ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人



離れている増援を設置武器で撃破

E108で登場したAH56A-bomberの強化型と戦うことになる。ただでさえ攻撃範囲が広く危険だった爆撃が、より威力が高まって危険度を増している。攻撃前の部隊長がボイスを聞いたら、回避に専念してほしい。随伴歩兵への対処法は基本攻略で示したとおり。ただし、爆撃を回避するためにエリア南西を離れることも多いので、ミサイルでまとめて狙える機会は少なくなりがち。増援の対処にはクレイモア地雷などの設置武器が使いやすいだろう。

爆撃に備え、随伴歩兵と戦うときも戦闘ヘリの位置を確認しておこう。戦闘ヘリを見失うと爆撃時に逃げるべき方向がわからなくなる。

RANK S　南西から現れる増援をフルトン回収せよ

随伴歩兵の数は28人と多いが、基本的な戦い方はE108と変わらない。最初からいる随伴歩兵をフルトン回収したあと、エリアの南西に移動して増援を待ちかまえよう。敵兵の姿が見えたらスモークグレネードを投擲し、睡眠ガス地雷を設置したあと離れた位置からMk.22などで起爆して、まとめてフルトン回収するといい。また、カールグスタフM2（フルトン回収）が開発済みであれば、これも携行しておきたい。敵兵が出現したところに直撃させれば、効率よくフルトン回収できるからだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

E110 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

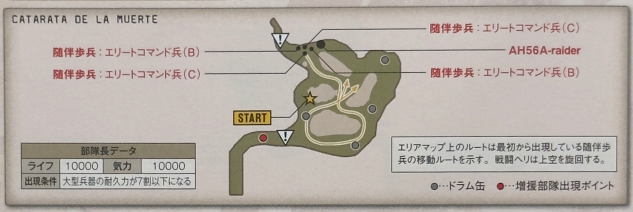
出現条件：M032 → E017 → E101 の順にクリア

ミッションデータ

敵	AH56A-raider／随伴歩兵×20（CO-OPS時：2人=×28、3人=×44、4人=×60）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	—

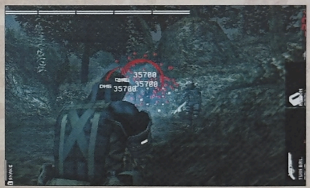
❶ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵：4人（16人）　捕虜：0人



部隊長のボイスを聞き逃すな

AH56A-raiderとの戦いでもっとも危険なのが、直進しながらロケットランチャーを連発してくる攻撃。ほかの攻撃なら、行動開始地点付近の物陰にしゃがんで密着すれば防げるが、この攻撃は防げないことが多い。部隊長が「いくぞ！」などのボイスを発したら、ロケットランチャーを連発してくる合図なので、急いで戦闘ヘリの進行ルート上から離れるように。ロケットランチャーの攻撃範囲を把握するため、敵兵を相手にしている間も、戦闘ヘリの位置を確認しておこう。



増援は集団で出現する。まとまっているうちに、威力が高いミサイルやショットガンなどで一掃してしまうといい。

RANK S　スモークグレネードを複数携行しておく

最初からいる随伴歩兵をフルトン回収後は、すぐにエリア南西に向かい、増援の出現に備えておく。増援が姿を現したらスモークグレネードを投擲し、接近してホールドアップからフルトン回収、もしくは睡眠ガス地雷を設置して自分で起爆させよう。投擲する方向をミスすると数が足りなくなるため、スモークグレネード（赤）なども携行しておくといい。この戦法を繰り返して全敵兵を無力化したら、戦闘ヘリから顔を出す部隊長を狙う。物陰に隠れながら、Mk.22やモシンナガンで無力化するのだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

ENTRY GATE ▸P.269　大型兵器データ ▸P.513

E111 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider Custom

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件	M033 → E064 → E065 → E087 の順にクリア

ミッションデータ

敵	AH56A-raider Custom／随伴歩兵×28（CO-OPS時：2人=×40、3人=×64、4人=×88）	捕虜	—
		備考	—
		報酬	・M47の設計図 RANK.5（ランクSクリア時のみ）

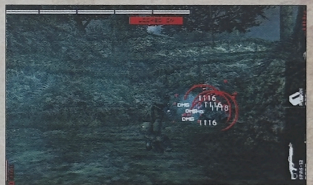
❶ カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

敵兵：4人（24人）　捕虜：0人

合図を聞いたらその場から離れる

このミッションに登場する戦闘ヘリは、E110で戦ったAH56A-raiderの強化型。攻撃手段は同じで、ロケットランチャーの連発には特に注意する必要がある。部隊長が発する「いくぞ！」という合図も同じなので、これを聞いたら急いでその場から移動しよう。

そのほかの攻撃は、エリアにある物陰に身を隠せば防げるはず。随伴歩兵は28人と多いが、基本攻略（P.410）どおりクレイモア地雷を設置しておくなどすれば、対処は難しくない。



増援を迎え撃ちにいくと戦闘ヘリの攻撃にさらされることも。比較的安全な行動開始地点で待ち構えるのもアリだ。

RANK S　待ち伏せ戦法で増援を無力化するのが確実

最初からいる随伴歩兵をフルトン回収したら、戦闘ヘリに見つからないように身を隠し、南西から増援が出現するのを待とう。増援が出現したら、スモークグレネードで敵兵の視界を奪ってから接近し、睡眠ガス地雷を設置。その後、間合いを離してからMk.22などで地雷を起爆させ、フルトン回収するのだ。増援が現れるたびに、この方法を実行していけば、すべての随伴歩兵を安全に回収できるだろう。これで部隊長を出現させたら、あとはMk.22やモシンナガンを撃ち込んで無力化するだけだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間 ※1	00:00~09:59	650	10:00~17:59	300	18:00~21:59	200	22:00以上	−500
総キル行為数	000	800	001~002	400	003~005	200	006以上	−500
撃破方法	部隊長の気力0	600	部隊長をキル	400	大型兵器を撃破	200	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

※1……CO-OPS時は右のとおり。ランクS=00:00~27:59／ランクA=28:00~35:59／ランクB=36:00~39:59／ランクC=40:00以上

主な攻撃と対処方法▸P.159

E112 対ピューパ弐型戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

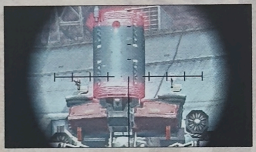
出現条件：M028をクリア

ミッションデータ

敵	ピューパ弐型	報酬	—
捕虜	—		
備考	—		

ENTRY GATE 複数のミサイルを携行して出撃せよ

ピューパより攻撃の威力が上がっているので、防御力に優れたバトルドレスを着用。弾数やリロードの手間を考えて、ミサイルは2種類携行しておくといい。また、電撃：大でばら撒かれる避雷針破壊のために、マシンガンやアサルトライフルも携行しておこう。

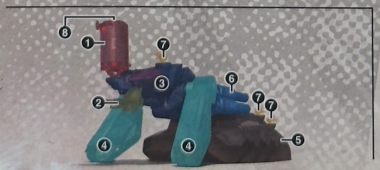


ピューパ弐型は、ロックオン機能のないミサイルでも十分に攻撃を当てられる。

推奨セッティング

U	バトルドレス	
W	ミサイル	RPG7
	ミサイル	カールグスタフM2
	マシンガン	M60
	投擲武器	チャフグレネード
	投擲武器	支援砲撃マーカー（投擲型）
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	ー	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレーゴールド21
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶

AI搭載水陸両用戦機
ピューパ弐型



部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	1582500	—
❶ AIポッド	791250	◎
❷ 電撃ユニット	202500	○
❸ ヘッドパーツ	202500	△
❹ キャタピラ	185625	×
❺ ホバー	185625	×
❻ ブースター	151875	○
❼ 機銃	33750	△
❽ AIポッドハッチ	140000	◎

CO-OPS時の耐久力倍率 ※1		
	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……小数点以下は四捨五入。また、AIポッドハッチの耐久力は変化しない。

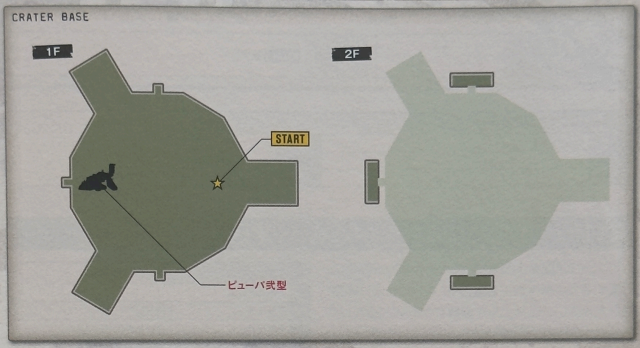
残り耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数	耐久力	パーツ数
80%以上	8	39%~20%	5
79%~60%	7	19%~1%	4
59%~40%	6	1%未満	0

攻撃データ

攻撃方法	ライフダメージ	気力ダメージ
電撃：大	14400	4800
ジャンプ着地	14400	0
パンチ	12000	0
電撃：中	9600	3600
電撃：小	4800	2400
接触	4320	0
機銃	960	0

❶ 火口内基地



動きが止まったスキに攻撃せよ

威力や耐久力が上昇しているものの、基本的な戦い方は MO10（P.158）で登場したビューパと変わらない。攻撃の際に動きが止まるので、そのスキを狙っていこう。ジェットパックも獲得が可能だが、ブースターやホバーといった部位にダメージ与えると入手確率が下がるので、AIポッドを集中攻撃すること。

【PHASE 1】くぼみを拠点に戦う

戦いの舞台となるエリアは、MAIN OPSでビューパと戦ったときと同じ火口内基地だ。円形のエリア内に3カ所あるトンネル入口のくぼみを拠点として戦っていこう。ビューパ弐型の攻撃とその対処法については、P.159を参照してほしい。

【PHASE 2】電撃:中の連射に注意!

ビューパ弐型の攻撃のなかでもっとも危険なのが電撃：中だ。3方向と2方向への電撃を2連射、トンネル入口にいるときは直進する電撃を8連射してくる。これらの直撃を受けると大ダメージを受けて瀕死になりかねない。合図があったらビューパ弐型に対して横方向に移動しつづけ、確実に回避してほしい。

「ターゲットロックオン！」というボイスが、電撃：中の合図。移動を開始しよう。

RANK S 威力を重視した3種類のミサイルを携行する

ビューパ弐型は攻撃時に動きが止まるため、反撃でミサイルを当てるチャンスも多い。ミサイルを3種類携行して弾数に余裕を持つことで、補給を受ける回数を減らし、絶え間なく攻撃していこう。ただし、携帯する武器の重量が重くなるぶん、ビューパ弐型の攻撃が回避しにくくなる。可能な限りサブ武器を減らし、重量を減らしておくのもアリ。

機銃によるダメージは小さい。多少のダメージは気にせず、攻撃に転じよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	1250	10:00~17:59	600	18:00~21:59	400	22:00以上	200
撃破方法	AIポッドに乗り込む	800	AI兵器を撃破	400	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

主な攻撃と対処方法▶P.159

E113 対ピューパ改戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件：M033をクリア

ミッションデータ

敵	ピューパ改	報酬	—
捕虜	—		
備考	—		

ENTRY GATE M202A1があると戦いやすい

ピューパ弐型からさらに耐久力や攻撃力が強化されているが、基本的にE112（P.414）と同じ装備でかまわない。ミサイルを連射できるM202A1があればかなり楽に戦えるはずだ。なお、チャフグレネードは効かないので、携行しないでおこう。

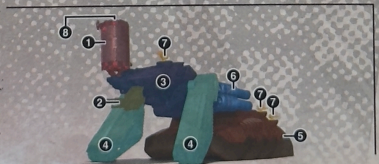
ピューパ改の動きが止まった瞬間に、ミサイルを連発してダメージを与えるのだ。

推奨セッティング

U	バトルドレス		
W	ミサイル	RPG7	
	ミサイル	カールグスタフM2	
	マシンガン	M60	
	投擲武器	支援砲撃マーカー（投擲型）	
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）	
	—	—	
	—	—	
I	回復アイテム	レーション	
	回復アイテム	ポンカレーネオ	
	回復アイテム	マウンテンデュー	
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス	
	回復アイテム	マテ茶	

AI搭載水陸両用戦機

ピューパ改



部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	2565000	—
❶ AIポッド	855000	◎
❷ 電撃ユニット	405000	○
❸ ヘッドパーツ	405000	△
❹ キャタピラ	371250	×
❺ ホバー	371250	×
❻ ブースター	303750	○
❼ 機銃	67500	△
❽ AIポッドハッチ	240000	◎

CO-OPS時の耐久力倍率 ※1		
	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……AIポッドハッチの耐久力は変化しない。

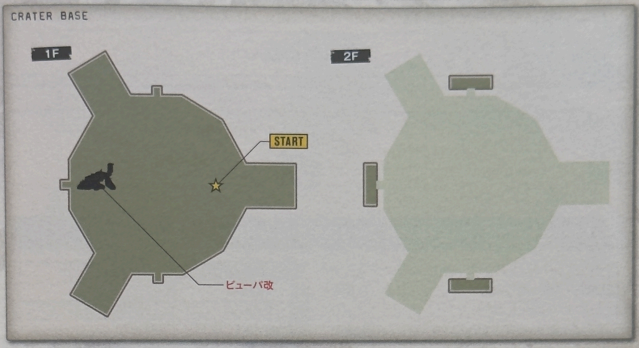
残り耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数	耐久力	パーツ数
80%以上	10	39%~20%	7
79%~60%	9	19%~1%	6
59%~40%	8	1%未満	0

攻撃データ

攻撃方法	ライフダメージ	気力ダメージ
電撃：大	23400	7800
ジャンプ着地	23400	0
パンチ	19500	0
電撃：中	15600	5850
電撃：小	7800	3900
接触	7020	0
機銃	1560	0

❶火口内基地



固有のヘッドパーツ獲得を狙え

ピューパ改からは、メタルギアZEKEに装備できるヘッドパーツが一定確率で獲得できる。ヘッドパーツにダメージを与えると入手確率が下がるので、むやみに攻撃せずに動きが止まったスキを狙おう。ヘッドパーツに爆風でダメージを与えないように、AIポッドの上部をミサイルで狙っていくといい。

【PHASE 1】最小限の避雷針を撃破する

電撃：大はピューパ弐型に比べても威力が上がっておりさらに危険。避雷針をばら撒いたら、トンネルの入口付近に隠れ、周囲の避雷針だけを破壊しておこう。避雷針ばら撒き中や放電中はピューパ改の動きが止まるので、すかさず攻撃も加えたい。

【PHASE 2】補給のタイミングを逃すな

ピューパ改は総耐久力が高く、長期戦になりがち。弾切れにならないように、支援補給を随時要請していこう。要請するタイミングは、ピューパ改がエリア外を移動している間がオススメ。このときなら、危険な攻撃してこないので安全に補給できる。ついでに、次の支援補給マーカーをセットしておくのも手だ。

自分が位置取るトンネル入口付近に、予備の弾薬を置いておくといい。

RANK S　トンネル入口付近からミサイルで攻撃

トンネル入口付近に陣どって、ひたすらミサイルでAIポッドを攻撃していくのがクリア時間短縮への近道だ。レーションやボンカレーといったライフを回復できるアイテムを常時装備しておき、多少のダメージを覚悟して、とにかく攻撃を優先していこう。その際、少しでもダメージを減らすため、防御力に優れたバトルドレスを着用しておきたい。

「逃がすものか！」のボイスのあとは電撃・中を放つ。これは回避しよう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~12:59	1250	13:00~20:59	600	21:00~24:59	400	25:00以上	200
撃破方法	AIポッドに乗り込む	800	AI兵器を撃破	400	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

主な攻撃と対処方法▸P.181

E114 対クリサリス弐型戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

出現条件 M030 をクリア

ミッションデータ

敵	クリサリス弐型	報酬	—
捕虜	—		
備考	—		

ENTRY GATE 追尾性能を持つミサイルを用意

攻撃モード中に、ロックオン機能のないミサイルを遠距離から放っても回避されてしまうため、目標を追尾できるFIM-43を携行してほしい。また、チャフグレネードや空中機雷があると、クリサリス弐型の動きを止めて攻撃のチャンスを作り出せるので便利だ。

ロックオン機能付きのミサイルで、攻撃モード中も確実にダメージを与えていこう。

推奨セッティング

U	バトルドレス	
W	ミサイル	カールグスタフM2
	ミサイル	FIM-43
	マシンガン	PKM
	投擲武器	チャフグレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	設置武器	空中機雷
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ボンカレーゴールド21
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	1350000	—
❶ AIポッド	525000	◎
❷ 左ローター	180000	○
❸ 右ローター	180000	○
❹ ヘッドパーツ	174000	△
❺ 後部ローター	135000	○
❻ レールガン	108000	×
❼ レドーム	84000	×
❽ AIポッドハッチ	40000	○

CO-OPS時の耐久力倍率 ※1		
	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……AIポッドハッチの耐久力は変化しない。

残り耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数	耐久力	パーツ数
80%以上	8	39%〜20%	5
79%〜60%	7	19%〜1%	4
59%〜40%	6	1%未満	0

攻撃データ

攻撃方法	ライフダメージ	気力ダメージ
レールガン	15400	—
レールガン直接物理攻撃	8800	—
ミサイル	7700	—
ダウンウォッシュ	4000	—
チェインガン	1760	—
キッドナッパー（マシンガン）	—	1100
キッドナッパー（アプダクト）	—	22

❶人工知性研究所

レドームの入手チャンス

攻撃モード中の回避能力の高さは、クリサリスと同様なので、ロックオン機能のあるミサイルで攻撃したい。また、クリサリスよりもレドームの入手確率が大幅に上がっている。入手したい場合は、通常モード中のミサイル連射時など、動きが止まったところで正確にAIポッドを狙おう。

【PHASE 1】サブ武器で動きを止める

通常モードであればミサイルに対して回避行動をとらないものの、エリア上空を縦横無尽に飛行しているため狙いをつけにくい。ここは空中機雷やチャフグレネードで一時的に動きを止めて、そのスキにミサイルで攻撃する戦法が有効となる。

【PHASE 2】レールガンに要注意だ

レールガンは、ダメージが大きい危険な攻撃。3回まで連続で射出することがあるので、壁の陰に隠れておくか、横に移動しつづけて回避しよう。ただし、3発目は移動先を狙ってくるため注意が必要だ。

なお、発射時にクリサリス弐型は静止するため、このときを狙ってミサイルで攻撃してもいい。

「レールガンチャージ！」のボイス後、発射態勢になったときが攻撃のチャンスだ。

RANK S　回避よりも攻撃を優先させる

クリサリス弐型は移動速度が速いうえに、ミサイルを回避することもあってダメージを与えにくい。RPG7などのミサイルを使う際は、事前にチャフグレネードや空中機雷を使ってその動きを止めておこう。もちろん、FIM-43やXFIM-92Aといったロックオン機能の付いているミサイルなら、かまわずに積極的に攻撃を仕掛けていい。

攻撃モード中はマシンガンなど、ミサイル以外の武器で攻めるのも手だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	1250	10:00~17:59	600	18:00~21:59	400	22:00以上	200
撃破方法	AIポッドに乗り込む	800	AI兵器を撃破	400	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

主な攻撃と対処方法▸P.181

E115 対クリサリス改戦

最大人数	4人
難易度	★★★★★

出現条件：M033 → E113 の順にクリア

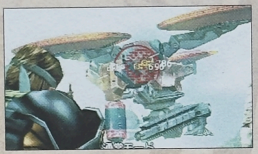
ミッションデータ

敵	クリサリス改
捕虜	—
備考	—

報酬：・『レールガン。』の設計図 RANK.3（ランクSクリア時のみ）

ENTRY GATE クリサリス弐型戦と同様の装備で挑む

基本的にはクリサリス弐型と同じ装備で問題ない。チャフグレネードはクリサリス改には効かないが、キッドナッパーには有効なので携行しておこう。なお、ランクSの獲得には、ロックオン性能が高いXFIM-92Aや連射できるM202A1が欲しいところだ。



通常モードでの移動中は、すれ違いざまにマシンガンで狙ってもいい。

推奨セッティング

U	バトルドレス	
W	ミサイル	カールグスタフM2
	ミサイル	XFIM-92A
	マシンガン	PKM
	投擲武器	チャフグレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	設置武器	空中機雷
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレーネオ
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	2100000	—
❶ AIポッド	700000	◎
❷ 左ローター	360000	○
❸ 右ローター	360000	○
❹ ヘッドパーツ	348000	△
❺ 後部ローター	270000	○
❻ レールガン	216000	×
❼ レドーム	168000	×
❽ AIポッドハッチ	120000	○
CO-OPS時の耐久力倍率 ※1	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……AIポッドハッチの耐久力は変化しない。

残り耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数	耐久力	パーツ数
80%以上	10	39%~20%	7
79%~60%	9	19%~1%	6
59%~40%	8	1%未満	0

攻撃データ

攻撃方法	ライフダメージ	気力ダメージ
レールガン	23800	—
レールガン直接物理攻撃	13600	—
ミサイル	11900	—
ダウンウォッシュ	9680	—
チェインガン	2720	—
キッドナッパー（マシンガン）	—	1700
キッドナッパー（アプダクト）	—	48.4

❶人工知性研究所

ヘッドパーツ入手の注意点

クリサリス改のヘッドパーツを破壊せずに撃破すると、一定の確率で固有のヘッドパーツが入手できる。ロックオン機能があるミサイルは回避に優れたクリサリス改には有効だが、ヘッドパーツに当たると入手確率が下がってしまう。できるだけ、動きの止まった瞬間にヘッドパーツ以外の部分を攻撃してほしい。

【PHASE 1】キッドナッパーを先に撃破する

キッドナッパーのワイヤーに拘束されると身動きできなくなり、クリサリス改からの攻撃に対して無防備になってしまう。キッドナッパーが接近してきたときは、真っ先にこれを破壊しよう。チャフグレネードを使って動きを止めてしまうのもアリだ。

【PHASE 2】動きの止まるタイミングを狙う

空中を動き回ることが多く、攻撃を当てにくいクリサリス改だが、特定の攻撃時には動きが止まりスキができる。特に、通常モード時に行なうミサイルの3連射時は、空中で静止している時間が長く絶好の攻撃チャンスだ。物陰に隠れつつ、この攻撃が来たときに一気に攻め立てるのだ。

障害物のすぐ近くなら、ミサイルを受けずに反撃していくことが可能。

E115 対クリサリス改戦

RANK S 的確にミサイル攻撃を当てることが重要

攻撃モード中にロックオン機能がないミサイルで狙っても、たいていは回避されしまう。それらのミサイルは、通常モードのミサイル連射中、または攻撃モードのレールガン発射前など、確実に当てられるタイミングで発射しよう。発射したら別のミサイルに持ち替えて、続けざまに攻撃するようにして、リロードに時間をかけずに攻撃を集中させるのだ。

追尾するミサイルであれば、エリア外を飛んでいるときも対象をロックオンできる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~17:59	1250	18:00~25:59	600	26:00~29:59	400	30:00以上	200
撃破方法	AIポッドに乗り込む	800	AI兵器を撃破	400	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

主な攻撃と対処方法▸P.192

E116 対コクーン弐型戦

最大人数	4人
難易度	

出現条件 M031をクリア

ミッションデータ

敵	コクーン弐型	報酬	—
捕虜	—		
備考	—		

ENTRY GATE 素早く撃てる武器を携行する

コクーン弐型は、動きが遅く攻撃を当てやすいため、携行する武器は素早く撃てるかどうかを基準に選びたい。ミサイルであれば、ロックオン機能のないRPG7などだ。加えて、弱点の本体真下のラジエーターへの攻撃用に、マシンガンも携行しておこう。

ラジエーターは本体の真下にある。その際は、アームの銃撃に注意してほしい。

推奨セッティング

U	バトルドレス	
W	ミサイル	RPG7
	ミサイル	カールグスタフM2
	マシンガン	M60
	投擲武器	チャフグレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	投擲武器	支援砲撃マーカー（投擲型）
	設置武器	対戦車地雷
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレーゴールド21
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	—	—

AI搭載超級戦機 コクーン弐型

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	1500000	—
❶ AIポッド	750000	◎
❷ 主砲	200000	○
❸ 補助ラジエーター	85000	◎
❹ ファランクス	90000	○
❺ ヘッドパーツ	90000	◎
❻ ヘッジホッグ	50000	○
❼ ラジエーター	40000	◎
❽ 装甲版	15500	△
❾ 機銃	15500	△
❿ アーム	15000	○
⓫ ミサイル発射口	15000	○
⓬ 小銃	2700	△
⓭ AIポッドハッチ	80000	◎

CO-OPS時の耐久力倍率 ※1	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……AIポッドハッチの耐久力は変化しない。

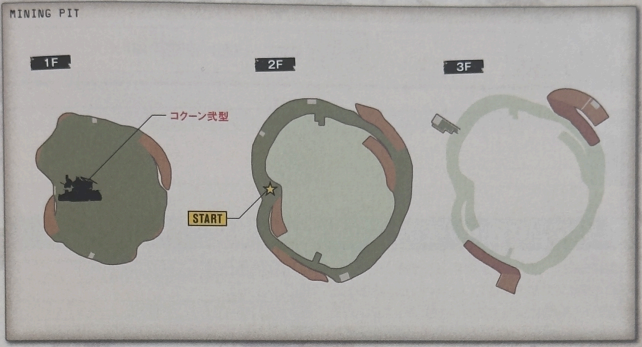
残り耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数	耐久力	パーツ数
80%以上	8	39%~20%	5
79%~60%	7	19%~1%	4
59%~40%	6	1%未満	0

攻撃データ

攻撃方法	ライフダメージ	気力ダメージ
プレス攻撃	17160	—
主砲	14300	—
アームなぎ払い	8800	—
接触	7700	—
ミサイル	6600	—
ヘッジホッグ	3520	—
ファランクス	2200	—
機銃・小銃	1760	—

❶採掘場底部



エリア北西から3Fに登って戦う

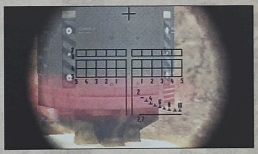
MO18（P.191）と同様に、2F北西のハシゴを登った足場で戦うとダメージをあまり受けずに戦える。また、若干だがコクーンよりもオプションパーツである追加装甲の入手確率が高い。アームや装甲版にダメージを与えないように、前述した足場からAIポッドだけをミサイルで狙って攻撃していこう。

【PHASE 1】コクーン弐型の真下へ進め

3Fではなく1Fで戦う場合は、攻撃されたときにコクーン弐型の真下へと潜り込むことで、ほとんどの攻撃を回避することが可能。しかも真下からは弱点のラジエーターを攻撃できる。プレス攻撃をされたときは、アクションボタンを連打して押しのけよう。

【PHASE 2】AIポッド付近へ移動する

総耐久力が残り少なくなると、コクーン弐型は熱暴走を起こす。これでハシゴを降りて、AIポッドに接近できるようになるのだ。なお、AIポッド内では、ほかの弐型や改と名のつくAI兵器と同様に、ブリーフィング「パスの日記」が手に入る。Aブロックと Dブロックの間でアクションボタンを押して、ぜひ入手しよう。



AIポッドに接近したら、ミサイルでひたすらAIポッドを攻撃していく。

E116 対コクーン弐型戦

RANK S　遠距離からミサイルでダメージを与えよう

ミッションが開始後すぐにエリア北西のハシゴを登り、3Fの足場からミサイルでAIポッドを攻撃していく。主砲や機銃は遮蔽物に隠れればほぼ当たらず、ミサイルは奥に逃げ込めば回避できる。あとは、ひたすらAIポッドにミサイルを撃ち込もう。総耐久力の残りがゲージが1つぶんになったら一度弾薬を補給し、最後はAIポッド付近に移動してトドメを刺すのだ。

ミサイルをリロードするときは、しゃがんでおくとより確実に攻撃を防げる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	1250	10:00~17:59	600	18:00~21:59	400	22:00以上	200
撃破方法	AIポッドに乗り込む	800	AI兵器を撃破	400	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E117 対コクーン改戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件：M033 → E113 → E115 の順にクリア

ミッションデータ

敵	コクーン改	報酬	—
捕虜	—		
備考	—		

ENTRY GATE 威力を重視した武器を選択する

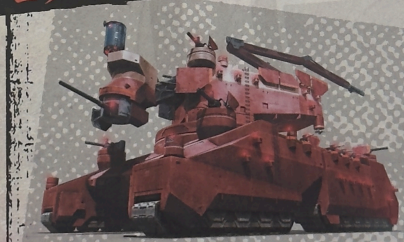
基本的には、コクーン弐型のときと同じ装備でかまないが耐久力が上昇しているため、できるだけ強力なミサイルが欲しいところだ。なお、チャフグレネードは効かないので、携行しなくてOK。対戦車地雷を携行しておき、攻撃に活用するのもアリだ。

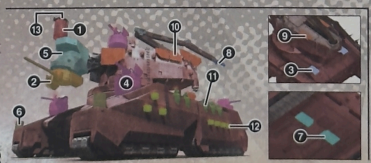
ランクSを獲得するには、できる限り威力の高いミサイルを複数携行しよう。

推奨セッティング

U	バトルドレス		
W	ミサイル	RPG7	
	ミサイル	カールグスタフM2	
	マシンガン	M60	
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）	
	投擲武器	支援砲撃マーカー（投擲型）	
	設置武器	対戦車地雷	
	—		
I	回復アイテム	レーション	
	回復アイテム	ポンカレーネオ	
	回復アイテム	マウンテンデュー	
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス	
	回復アイテム	マテ茶	

AI搭載超級戦機 コクーン改





部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	2016000	—
❶ AIポッド	1008000	◎
❷ 主砲	440000	○
❸ 補助ラジエーター	170000	◎
❹ ファランクス	180000	○
❺ ヘッドパーツ	180000	◎
❻ ヘッジホッグ	102000	○
❼ ラジエーター	100000	◎
❽ アーム	38600	○
❾ ミサイル発射口	38600	○
❿ 装甲板	30500	△
⓫ 機銃	30500	△
⓬ 小銃	4860	△
⓭ AIポッドハッチ	100000	◎

CO-OPS時の耐久力倍率 ※1	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……AIポッドハッチの耐久力は変化しない。

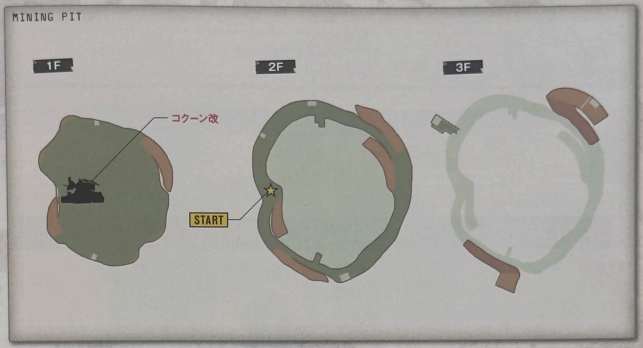
残り耐久力による入手パーツ数

耐久力	パーツ数	耐久力	パーツ数
80%以上	10	39%〜20%	7
79%〜60%	9	19%〜1%	6
59%〜40%	8	1%未満	0

攻撃データ

攻撃方法	ライフダメージ	気力ダメージ
プレス攻撃	23400	—
主砲	19500	—
アームなぎ払い	12000	—
接触	10500	—
ミサイル	9000	—
ヘッジホッグ	4800	—
ファランクス	3000	—
機銃・小銃	2400	—

❶採掘場底部



ヘッドパーツを避けて攻撃

ほかのAI兵器と同様にコクーン改からは固有のヘッドパーツが入手可能だ。ただし、ダメージ効率のいいAIポッドの真下にヘッドパーツがあるため、ミサイルの爆風でダメージを与えてしまいがち。AIポッドの上部分を狙うか、補助ラジエーターなどを狙おう。

【PHASE 1】攻撃の種類を見分けよう

エリア北西のハシゴを登った先で戦う場合、注意すべき攻撃は主砲とミサイルだけ。主砲の発射時は「でかいのを喰らえ」が合図なので、これを聞いたらしゃがんで壁を盾にする。一方、ミサイル発射時の「逃がすものか!」を聞いた場合は、ミサイルがすべて発射し切るのを待ってから奥へ移動するといい。

【PHASE 2】ギリギリまで3Fから攻撃する

AIポッド付近は足場が狭く、機銃の威力も上がっているため危険。総耐久力が高いため、熱暴走後にすぐにコクーン弐型の上に登ると、狭い足場内で長期戦を強いられてしまう。しばらくは3Fに留まって攻撃をくり返し、総耐久力をギリギリまで減らしてから、AIポッド近くへと移動してほしい。

コクーン改に登ったら、すぐにAIポッドを破壊できる状態にしておこう。

E117 対コクーン改戦

RANK S AIポッドだけを狙って攻撃

E116 と同様に、ミサイルを3つ携行していくといい。そしてエリア北西の足場から、ひたすらAIポッドを攻撃していくのだ。途中で暴走が起きてハシゴが降りても、コクーン改の耐久力ゲージが残り1つになるまでは登らないように。なお、本体の上で弾が切れた場合は、投擲型の支援補給マーカーであれば使用できるので、これを利用して弾を補給してほしい。

AIポッド付近では、回転する機銃の砲身に接触して落下しないように注意。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~15:59	1250	16:00~23:59	600	24:00~27:59	400	28:00以上	200
撃破方法	AIポッドに乗り込む	800	AI兵器を撃破	400	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

主な攻撃と対処方法▸P.224

E118 対ピースウォーカー弐型戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件 M032をクリア

ミッションデータ

敵	ピースウォーカー弐型	報酬	—
捕虜	—		
備考	—		

ENTRY GATE 電磁パルス対策にマシンガンを携行する

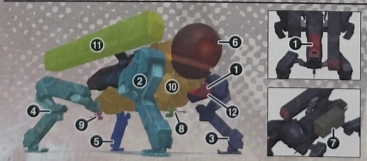
基本的にはミサイルでダメージを与えていくことになる。ただし、電磁パルス放射（ジャミング）中はミサイルが跳ね返されるので、マシンガンも用意しておこう。このほか、風圧や威嚇によって気力ダメージを受ける危険もあるため、気力を回復できるマテ茶などのアイテムも携行しておきたい。

ヘッドパーツが光っているときは、ミサイルではなくマシンガンで攻撃しよう。

推奨セッティング

U	バトルドレス	
W	ミサイル	カールグスタフM2
	ミサイル	FIM-43
	マシンガン	M63A1
	投擲武器	チャフグレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	投擲武器	支援砲撃マーカー（投擲型）
	設置武器	デコイ
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレーゴールド21
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／トリトス
	回復アイテム	マテ茶

AI搭載自動報復歩行戦機 ピースウォーカー弐型



部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	1650000	—
❶ Aiポッド	825000	◎
❷ 前右脚部	201000	○ ※1
❸ 前左脚部	201000	○ ※1
❹ 後右脚部	201000	○ ※1
❺ 後左脚部	201000	◎ ※1
❻ ヘッド	210000	△
❼ ウェポンコンテナ	150000	△
❽ 前火炎放射口	150000	△
❾ 後火炎放射口	150000	△
❿ ボディ	120000	×
⓫ ミサイルポッド	120000	○
⓬ Aiポッドハッチ	60000	○

CO-OPS時の耐久力倍率 ※2		
	2人	×1.25
	3人	×1.5
	4人	×1.75

※1……装甲のない関節部のみ脆弱性「◎」。装甲部分の脆弱性は「×」。

※2……Aiポッドハッチの耐久力は変化しない。

残り耐久力による入手パーツ数

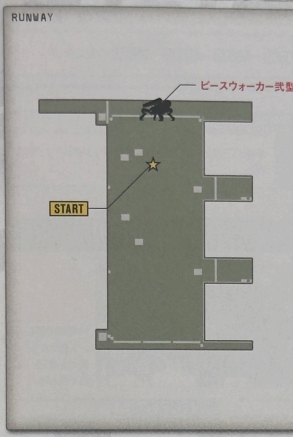
耐久力	パーツ数	耐久力	パーツ数
80%以上	10	39%～20%	7
79%～60%	9	19%～1%	6
59%～40%	8	1%未満	0

攻撃データ

攻撃方法	ライフダメージ	気力ダメージ
プレス	16380	—
ロングダッシュ	14280	—
パンチ	13650	—
ショートダッシュ	6300	—
脚体接触（着地）	6300	—
ドリルミサイル	6480	—
脚部接触	4200	—
水辺パンチ	3780	—
ロケットランチャー	2500	—
Sマイン	2000	—
火炎放射	450	432
毒ビーム	※3	
パンチ（風圧）	—	6000
プレス（風圧）	—	6000
水辺パンチ（風圧）	—	4800
ジャンプ着地（風圧）	—	2400
威嚇	—	2400
ジャミング	—	—

※3……ビームに当たっている間2ずつダメージを受け続ける。

❶滑走路



核発射を全力で防ごう

M025（P.223）と同じく、核が発射されるとミッション失敗になってしまう。核発射シーケンスに入ったら、攻撃を繰り返してダメージを与えて阻止しよう。この際、弾切れを防ぐため、早めに支援要請して弾薬に余裕を持っておこう。弱点はAIポッドだが、脚部の関節への攻撃も有効。ただし、フットパーツの入手を狙う場合は、脚部にダメージを与えると入手確率が下がるので、AIポッドや核発射シーケンス中のミサイルポッドなどを攻撃するのがオススメだ。

【PHASE 1】ドリルミサイルを即刻破壊する

ピースウォーカー弐型の攻撃のなかでも、使用する回数が多いドリルミサイルは、地中を誘導してくるのでやっかい。地中にもぐる前にマシンガンなどで攻撃して破壊してしまおう。もぐられた場合は、デコイやC4爆弾を設置するといい。すると、これらの方にミサイルが引きつけられるのだ。

地上に出るまでの時間は長いので、デコイを設置する余裕は十分にある。

【PHASE 2】ジャミング中は武器を変更

電磁パルスを放射するジャミング中は、ミサイルが無効にされてしまう。このときは、チャフグレネードを投擲して電磁パルスの放射を阻止しよう。もしくは、マシンガンなどでヘッドパーツを攻撃するのもアリだ。なお、ジャミング中はロングダッシュで接近戦を仕掛けてくることがあるため、いつでも建物と建物の間に逃げ込める体勢をとっておきたい。

ジャミング中のミサイルはこちらに向けて跳ね返されるので、絶対に撃たないこと。

RANK S　ランクとレベルが高い武器を用意する

M025と比べ、総耐久力が格段に上がっているので、武器は威力が高いものを用意したい。チャフグレネードで動きを止め、そのスキにダメージを与えていこう。そのうえで、なるべく攻撃の手を止めないようにしたい。AIポッドが狙いにくいときや、ミサイルが無効にされるときも、脚部の関節を攻撃して継続的にダメージを与えていくのだ。

エリア外を移動中など、AIポッドを狙いにくい局面では関節を攻撃だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~22:59	1250	23:00~30:59	600	31:00~34:59	400	35:00以上	200
撃破方法	AIポッドに乗り込む	800	AI兵器を撃破	400	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

主な攻撃と対処方法▸P.224

E119 対ピースウォーカー改戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件：M033→E113→E115→E117の順にクリア

ミッションデータ

敵	ピースウォーカー改
捕虜	—
備考	—

報酬：無限バンダナの設計図 RANK.1（ランクSクリア時のみ）

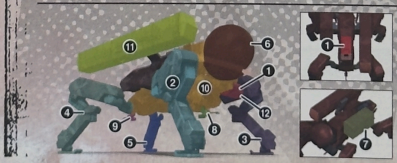
ENTRY GATE もっとも威力の高いミサイルとマシンガンを選択

ピースウォーカー弐型からさらに耐久力や攻撃の威力がアップしている。攻撃の主力とするミサイルは、なるべく高ランクで高レベルのものを携行していきたい。また、今回はチャフグレネードが無効のため、ジャミング対策のマシンガンがより重要になる。こちらも高ランクのものを用意しておこう。

核発射で即ミッション失敗となるため、威力を重視した武器で挑むといい。

推奨セッティング

U	バトルドレス		
	ミサイル	カールグスタフM2	
	ミサイル	FIM-43	
	マシンガン	M63A1	
W	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）	
	投擲武器	支援砲撃マーカー（投擲型）	
	設置武器	デコイ	
	—	—	
	回復アイテム	レーション	
	回復アイテム	ボンカレーネオ	
I	回復アイテム	マウンテンデュー	
	回復アイテム	DORITOS／トリトス	
	回復アイテム	マテ茶	



部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	2070000	—
❶ AIポッド	1035000	◎
❷ 前右脚部	253260	○ ※1
❸ 前左脚部	253260	○ ※1
❹ 後右脚部	253260	○ ※1
❺ 後左脚部	253260	○ ※1
❻ ヘッド	273260	△
❼ ウェポンコンテナ	189000	△
❽ 前火炎放射口	189000	△
❾ 後火炎放射口	189000	△
❿ ボディ	151200	×
⓫ ミサイルポッド	151200	×
⓬ AIポッドハッチ	85000	○

CO-OPS時の耐久力倍率 ※2		
	2人	×1.25
	3人	×1.5
	4人	×1.75

※1……装甲のない関節部のみ脆弱性「◎」。装甲部分の脆弱性は「×」。

※2……AIポッドハッチの耐久力は変化しない。

残り耐久力による入手パーツ数

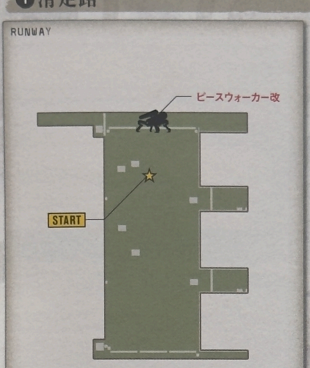
耐久力	パーツ数	耐久力	パーツ数
80%以上	12	39%〜20%	9
79%〜60%	11	19%〜1%	8
59%〜40%	10	1%未満	0

攻撃データ

攻撃方法	ライフダメージ	気力ダメージ
プレス	22620	—
ロングダッシュ	19720	—
パンチ	18850	—
ショートダッシュ	8700	—
胴体接触（着地）	8700	—
ドリルミサイル	11280	—
脚部接触	5800	—
水辺パンチ	5220	—
ロケットランチャー	4500	—
Sマイン	3600	—
火炎放射	810	522
薙ビーム	※3	—
パンチ（風圧）	—	7250
プレス（風圧）	—	7250
水辺パンチ（風圧）	—	5800
ジャンプ着地（風圧）	—	2900
威嚇	—	2900
ジャミング	—	—

※3……ビームに当たっている間2.9ずつダメージを受け続ける。

❶滑走路



【PHASE 1】建物の合間を利用する

ロケットランチャーや、マップの端から使ってくるロングダッシュなどの攻撃は、建物と建物の間に逃げ込めばよけやすい。また、敵がエリア外を移動しているときも、ここからなら攻撃を仕掛けられるのだ。逆に接近されたときは逃げ道が狭くなり、火炎放射などをよけにくいので、合間から出よう。

「脚部駆動モーター チャージ！」のボイスはロングダッシュの兆候。すぐに移動だ。

【PHASE 2】スキあらば脚部へ攻撃だ

ピースウォーカー改は動きや攻撃のテンポが早く、スコープをのぞき込むミサイルではAIポッドを狙いにくい。また、エリア外を移動中はAIポッドが死角になり、ミサイルが当たらないのだ。そんなときは、攻撃が当てやすく脆弱な脚部の関節を狙おう。特に前右脚部と後左脚部はAIポッドと同等、もしくはそれ以上にダメージを与えられるので狙い目だ。

エリア外を移動中は、建物の合間からミサイルでこれらを狙い撃つといい。

気力の減少にも注意しよう

核発射によるミッション失敗といったルールは、M025（P.223）と同じ。ただし、攻撃の威力が高いため、気絶中に攻撃されると危険大だ。プレスやジャンプ着地付近の風圧は気力にダメージを受けるので、回避を優先して気絶しないようにしたい。

メタルギアZEKE用のヘッドパーツ入手が目的の場合、電磁パルスでのジャミング中は、ヘッドパーツにダメージを与えないように。入手確率が下がってしまうため、ほかの部位をマシンガンで攻撃しよう。

RANK S　電磁パルス中もマシンガンでダメージを与える

威力の高いミサイルで攻撃していくのが基本だが、クリア時間を短縮するにはジャミング中のマシンガンによる攻撃も重要。このときヘッドパーツを攻撃していくと、ジャミングを停止させられるのだ。停止したら、すかさずミサイルで攻撃しよう。もちろん、ドリルミサイルや毒ビームの発射時など、動きが止まるチャンスも逃さず、脆弱な部位を攻撃するように。

毒ビームは射程が短く、動きが止まる時間も長い。攻撃する絶好の機会だ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~22:59	1250	23:00~30:59	600	31:00~34:59	400	35:00以上	200
撃破方法	AIポッドに乗り込む	800	AI兵器を撃破	400	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

主な攻撃と対処方法▸P.256

E120 対メタルギアZEKE 模擬戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

出現条件：M033をクリア

ミッションデータ

敵	メタルギアZEKE
捕虜	—
備考	WALKMAN使用不可

報酬：—

ENTRY GATE 弾速の速いミサイルを装備

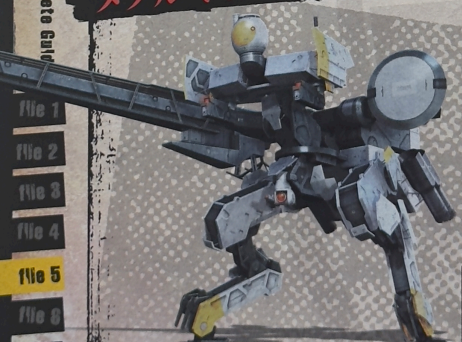
AI兵器戦と同様にカールグスタフM2のような威力が高く、弾速も速いミサイルを携行したい。なお、エリア内の操作パネルを使えば無限に支援補給を受けられるが、そこへ近づきにくいときのために、支援補給マーカーも携行しておくと安心だ。

メタルギアZEKEは全高が高く、空中機雷が当てられる。攻撃時に活用しよう。

推奨セッティング

U	バトルドレス	
	ミサイル	RPG7
	ミサイル	M202A1
	マシンガン	M60（ショート/バレル）
W	投擲武器	グレネード
	投擲武器	チャフグレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	設置武器	空中機雷
	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ボンカレーゴールド21
I	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶

AI搭載汎用換装二足歩行戦機－MSF仕様 メタルギアZEKE



メタルギアZEKEの外見は装備しているパーツによって変化する。画像はメタルギアZEKEのメインパーツ4種と、すべてのオプションパーツを装備したもの。

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性
総耐久力	※1	—
❶AIポッド	200000	○
❷レドーム	350000	△
❸ヘッドパーツ	300000	△※2
❹歩行制御ユニット	250000	△※2
❺脚部：右	200000	△※2
❻脚部：左	200000	△※2
❼パワーユニット	200000	○
❽レールガン	200000	△
❾ジェットパック：右	150000	△
❿ジェットパック：左	150000	△

CO-OPS時の耐久力倍率		
	2人	×1.5
	3人	×2.2
	4人	×3.0

※1……基本耐久力にAI搭載パーツぶんの値を足す。基本耐久力はAI記憶版の所持枚数が100枚以下のとき200000、101～300枚のとき800000、301枚以上のとき1400000になる。

※2……追加装甲が付いている場合は、よりダメージを与えにくい。

❶マザーベース／甲板

セッティングしだいで強さが変わる

マザーベースでのセッティングが模擬戦のZEKEの性能に影響する（P.093）。具体的にはオプションパーツを外しておくと、総耐久力が減るのだ。ただし、出撃条件にかかわるレールガンは外さないように。

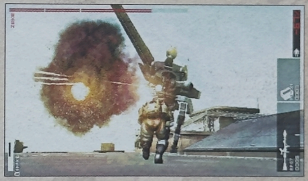
【PHASE 1】レールガンは遮蔽物で回避

メタルギアZEKEの最大の威力を持つレールガンは、遮蔽物を利用して確実に回避してほしい。メタルギアZEKEがエリアの外に移動した場合は、いつでもこれを回避できるように遮蔽物の近くで戦おう。

エリアの外に移動したらレールガンで攻撃してくるので、すぐに隠れよう。

【PHASE 2】支援操作パネルを活用する

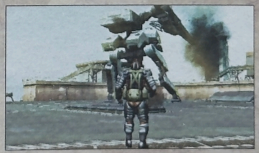
ブースターを装備している場合、ブーストダッシュが脅威になる。ZEKEがエリア内にいるときは、これを警戒して常に動き回っていたい。ZEKEが高台に登ったときなど余裕ができたときは、支援砲台操作パネルを利用して支援砲撃してもらうのもアリだ。砲撃が当たるとよろけてスキが生じるので、その間にミサイルを撃ち込んでダメージを重ねていこう。



マザーベースの支援砲撃はダメージを与えるのはもちろん、あらたな攻撃のチャンスを作り出す。積極的に活用していこう。

RANK S　オプションパーツを外して弱体化させると楽

ランクSを確実に獲得したいなら、マザーベースでレールガン以外のオプションパーツをすべてはずしまおう。模擬戦にはOUTER OPSのダメージも反映するので、そのダメージが残っているうちに挑戦するのも手だ。このほか、AI記憶板を多く集めているほどZEKEの総耐久力が高まるため、可能ならほかのAI兵器と戦う前に挑戦しておくといい。



レドームを外しておくと、チャフグレネードで動きを止められるようになる。

ランクデータ ※1

項目	S	A	B	C
クリア時間	00:00~09:59	10:00~17:59	18:00~21:59	22:00以上

※1……ランク判定はクリア時間のみで行なわれる。

COLUMN 02

パスコードをゲットしよう!

本作とコラボレーションした商品に付いているパスコードや、WEBサイトでのキャンペーン参加によって手に入るパスコードを入力すると、オリジナルキャラとオリジナルデザインユニフォームが手に入るのは知っているか？　その入力は「EXTRAS」からネットワークに繋いで行なうのだが、もう慣れているだろ。ああそれと、下で紹介したユニフォームのなかには、商品の販売が終了したものもあることを忘れないでくれよ。（公式サイト http://www.konami.jp/mgs_pw/jp/index.html）

ミラー

絢爛豪華なオリジナルデザインユニフォームを一挙公開!

マウンテンデュー ※1

マウンテンデューと同じデザインの、鮮やかな緑色のTシャツを身につければ、みんなの注目の的だ。

ペプシネックス ※1

黒のTシャツにプリントされたPEPSI NEXのロゴがとてもスタイリッシュ。シーンを問わず着こなせるだろう。

AXE

AXEロゴの白とTシャツの黒の組み合わせがCOOL。これを着て出撃すれば、異性のハートを射止めるのも簡単なはずだ。

こんな格好いいユニフォームを着た人と一緒に出撃できたら最高ね！　みんなに自慢できるもの！　けど、すでに入手が困難なパスコードばかりなのは残念ね。

パスコードの入力自体はまだできることを忘れないでね！　もしかしたら、買ったもののなかにまだ入力していないパスコードがあるんじゃないかしら？　あたし、みんなのためにも頑張って探してみる。

UT(ユニクロ)

本作をイメージしてデザインした、全10種類14色のオリジナルTシャツと同じものがゲーム中に登場する。

DORITOS

鮮烈な赤色が特徴的なユニフォーム。これを着れば、メキシコの熱く乾いた風を感じられるはずだ。

WALKMAN

胸にプリントされたメッセージが音楽好きの心を震わせる。このユニフォームとWALKMAN®を携行して出撃しよう。

ローソン MGS PW予約特典

青地に白で抜かれた大きなLの文字が強烈なインパクトを与える。誰が見てもローソンをイメージできるユニフォームだろう。

HORI オリジナルアクセサリーセット

HORIのロゴと白いTシャツの組み合わせは、ストイックな魅力にあふれている。まさに、シンプル・イズ・ベストを体現した一品だ。

※1……マウンテンデューオリジナルキャラとPEPSINEX オリジナルキャラのどちらか一方が手に入る。

狩猟クエストに挑戦する方法

狩猟クエストと呼ばれるミッションへ挑戦する方法を公開。ここでは『モンスターハンターポータブル®』シリーズのモンスターたちと戦えるのだ。

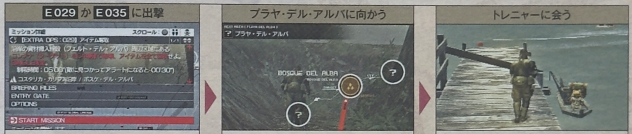
「BRIEFING FILES」でチコからUMAの情報を聞こう

狩猟クエストに挑戦するには、チコからUMAに関するブリーフィングをすべて聞くことが条件となる。聞くべきブリーフィングは全部で11種類。右表のようにM015クリア時点ですべてが出そろうので、聞いてみよう。これらを聞き終えたら、E029かE035のどちらかに出撃して、以下の手順でトレニャーと会えば狩猟クエストへと挑戦できるようになるのだ。ちなみに、実質的に狩猟クエストに挑戦可能になる最初のタイミングは、E029が出現するM017のクリア後となっている。

狩猟クエストにかかわるブリーフィング

クリアすべきMAIN OPS	聞くべきブリーフィング
M007「対戦車戦：T-72U」	本物のバシリスコ
M008「バリケード破壊」	ネッシー
	ナウエリート
	オゴポゴ
	モケーレ・ムベンベ
M010「対ビューバ戦」	ビッグフット
	モノス
M013「研究施設（ラボ）へ」	コンガマトー
M015「対クリサリス戦」	UFO
	アブダクション
	エルバッキー

狩猟クエストに出撃する方法



POINT イスラ・デル・モンストルオってどんな場所？

狩猟クエストの舞台となるイスラ・デル・モンストルオ。この謎めいたカリブ海の孤島には、リオレウスやティガレックスといった大型モンスターのほかに、ランポスという小型のモンスターも登場する。その能力や攻撃手段を右表に記載したので、挑戦する前に確認しておこう。

また、このエリア内には肉焼きセットがあり、レーションを所持していればそれを焼くことができる。おなじみの音楽に合わせてタイミングよく焼き上げれば、回復量が多いこんがりレーションが入手可能だ。

ランポスの能力と攻撃手段

能力 ※2	
ライフ	5000
気力	3000

攻撃手段	ライフダメージ	気力ダメージ
噛みつき	350	0
引っかき	350	0
飛び掛り	350	0

※2……頭部が弱点。尻尾もややダメージを与えやすい。

レーションを装備して肉焼きセットに近づき、アクションボタンを押そう。

タイミングを誤ると、焼けレーションやコゲレーションになってしまう。

E121《狩猟クエスト・リオレウス》

最大人数	4人
難易度	

出現条件：特定のBRIEFING FILESを聞く（P.433）→ E029 or E035 でトレニャーと話す（SINGLEのスネーク限定）

ミッションデータ

敵	リオレウス／ ランボス×12 （CO-OPS時：2人=×24、3人×36、4人=×48）	備考	—
捕虜	—	報酬	・リオレウス迷彩（ユニフォーム） （ランクSクリア時のみ） ・火竜の剛翼（入手確率は下記参照）

ENTRY GATE ロックオン機能付きのミサイルで飛行中を狙う

飛行中は攻撃してこないため、このときに大ダメージを与えたい。そこで、ロックオン可能なミサイルFIM-43を携行し、弾切れ対策に支援補給マーカーも用意しておこう。なお、火竜の剛翼の入手確率を上げるため、余裕があれば部位の破壊を狙うといい。

CO-OPS通信の「ウニャ、ウニャニャー」を使うと、アイルーが補給物資をくれる。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ミサイル	FIM-43
	マシンガン	PKM
	投擲武器	グレネード
	投擲武器	スタングレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	設置武器	料理本
	—	—
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	マテ茶
	—	—

大空の王者　火竜 リオレウス

部位別耐久力

部位	耐久力 ※1	脆弱性（全部位破壊後）
総耐久力	960000	—
❶頭部	60000	○(◎)
❷右翼	50000	×(△)
❸左翼	50000	×(△)
❹尻尾	60000	×(△)
気力	230000	—

CO-OPS時の耐久力倍率		
	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

※1……耐久力を0にしても飛行中は破壊できない。

アイテム入手率変化

内容	確率
基本確率 E121	1／35
基本確率 E122	1／33
❶頭部破壊	分母から−3
❷右翼破壊	分母から−5
❸左翼破壊	分母から−5
❹尻尾破壊	分母から−7
眠らせてクリア	分母から−10

主な攻撃と対処法

猛ダッシュ

ライフダメージ	通常	4000
	怒り	11200

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

直線的に突進するので、左右に走って回避しよう。突進後は転ぶため、回避直後に振り向けば攻撃チャンスとなる。

猛ダッシュ噛みつき

ライフダメージ	通常	2500
	怒り	7000

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

猛ダッシュから派生する攻撃で、噛みついてくる。横に大きく移動して確実に突進を回避すればOKだ。

回転尻尾攻撃

ライフダメージ	通常	1500
	怒り	4200

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

接近時に多用してくる攻撃で、180度ずつ2回に分けて回転する。回転中に距離をとって攻撃するといい。

上空からの急襲

ライフダメージ	通常	1450
	怒り	4060

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

エリアの外縁を旋回してから、急襲する。旋回中の動向を観察し、向かってきたら横に走って回避しよう。

回転尻尾攻撃（脚）

ライフダメージ	通常	550
	怒り	1540

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

回転尻尾攻撃中は脚部にに当たってもダメージを受ける。回転を始めたらすぐに距離をとって回避するのだ。

雑誌に向かって歩き出す

ライフダメージ	通常	100
	怒り	280

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

料理本設置時は、そちらへ移動する。ただし、移動中のリオレウスに当たるとダメージを受けるので離れよう。

炎ブレス

ライフダメージ	通常	4000
	怒り	11200

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

1～3発の火球を放つ。地上で水平に放つ場合と、空中から地上に向けて放つ場合がある。ローリングでかわそう。

滞空からの急襲

ライフダメージ	通常	2000
	怒り	5600

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

滞空状態から低空を滑空し急襲してくる。距離が近いと風圧でこちらの動きが止まるので、横移動で回避しよう。

噛みつき

ライフダメージ	通常	1500
	怒り	4200

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

頭部に接近していると、噛みついてくる。動作が素早いので、走りではなくローリングで回避する方がいい。

バックジャンプ炎ブレス

ライフダメージ	通常	900
	怒り	2520

気力ダメージ	通常	0
	怒り	0

素早く後方に羽ばたきながら火球で攻撃してくる。羽ばたきの風圧で動けなくなるので、接近戦時は要注意。

上空からの蹴り

ライフダメージ	通常	500
	怒り	1400

気力ダメージ	通常	1800
	怒り	5040

上空から急降下して攻撃。空中で脚を動かしたら攻撃の合図だ。リオレウスの真下に移動して逃れるといい。

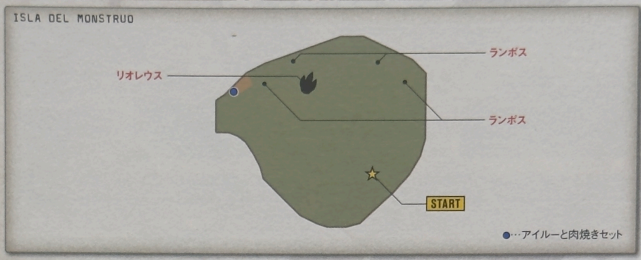
咆哮

ライフダメージ	通常	0
	怒り	0

気力ダメージ	通常	1500
	怒り	1500

怒り状態に移行するときの動作。このとき咆哮を近くで聞くと、動きを止められてしまい気力にダメージを受ける。

❶イスラ・デル・モンストルオ



周囲を移動しながら攻撃を仕掛ける

リオレウスは正面方向への攻撃手段が多いため、相手に対して円を描くように側面へと移動しつづけよう。こうして攻撃を回避しつつ、スキができたときに反撃を加えていけばいい。このときに、周りにいるランポスにジャマされたくないので、あらかじめ全滅させておこう。また、一定のダメージを与えると怒り状態になり、攻撃力や速度が上昇する。この状態になったときは、回避に専念するのが無難だ。

【PHASE 1】攻撃のタイミングをつかもう

猛ダッシュ後に転んだときが一番の攻撃チャンスとなる。横に移動して回避したら、すぐに振り向いて一撃を加えよう。また、羽ばたいて滞空しているときも好機。ミサイルなど高威力の武器で攻撃すれば、落下して無防備になる。再び羽ばたこうとすることが多いので、再度ミサイルで攻撃だ。このとき、落下の下敷きにならないように少し離れておくように。

【PHASE 2】風圧と炎ブレスに要注意

滞空からの急襲やバックジャンプ炎ブレスといった一部の攻撃は、周囲に風圧を発生させる。風圧自体にダメージはなくても、一定時間行動不能にされるので、ローリングなどで確実に回避しよう。このほか特に危険なのが炎ブレスで、受けるとライフを一気に失ってしまう。炎ブレスはたいてい正面に飛んでくるので、リオレウスの正面に立たないことが大事だ。

怒り状態になるときにあげる咆哮にも風圧と同じような効果がある。これはWALKMAN®を装備していると防止可能だ。

RANK S　麻酔銃でヘッドショットを狙え

ランクS獲得にはキル行為数を0にする必要があるため、ランポスをキルせず、さらにリオレウスを睡眠させて倒す（捕獲する）しかない。まずは、ランポスをエリアの端へ誘導し、スタングレネードやMk.22で無力化して放置しよう。あとは、ランポスを起こさないようにエリアの反対側へ移動し、Mk.22やモシンナガンでリオレウスの頭部を撃っていくのだ。

リオレウスの炎ブレスに巻き込んでランポスを倒せば、キル行為数には含まれない。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~11:59	1450	12:00~19:59	1050	20:00~23:59	500	24:00以上	−500
総キル行為数	000	600	001~002	150	003~005	50	006以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.434　モンスターデータ▸P.434

E122《狩猟クエスト・リオレウス/黄昏》

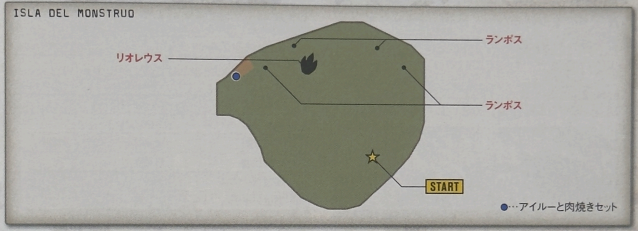
最大人数	4人
難易度	★★★★

出現条件：E121をクリア

ミッションデータ

敵	リオレウス/ランポス×12（CO-OPS時：2人=×24、3人×36、4人=×48）
捕虜	—
備考	—
報酬	・リオレウス迷彩（ユニフォーム）（ランクSクリア時のみ） ・火竜の剛翼（入手確率はP.434参照）

❶ イスラ・デル・モンストルオ



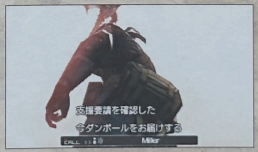
アイテム目的なら「黄昏」に挑もう

基本的に戦い方はE121（P.434）と同じでOK。ランポスを全滅させて、リオレウスとの戦いに集中しよう。常に動き回りながら、攻撃後のスキを突いて反撃していくのだ。ちなみに、E121に比べてこちらの方が火竜の剛翼の入手確率が高いため、入手したいときはこちらに挑戦するのがオススメ。

エリア北西の高台にランポスは上がってこない。まずは、ここから迎え撃つといい。

RANK S　空中を旋回中もモシンナガンで狙撃する

最初にランポスをエリアの端の方へ誘導して、無力化しておこう。あとは、ランポスを起こさないように、離れた場所でリオレウスを眠らせるのに専念する。地上ではMk.22、空中では移動ルートを先読みしてモシンナガンで狙うのだ。なお、敵の目の前にスタングレネードを投げれば一定時間行動不能にできる。支援補給マーカーを使う場合などに利用するといい。



空中を旋回しているときは安全。このときに支援補給するのもアリだ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~11:59	1450	12:00~19:59	1050	20:00~23:59	500	24:00以上	−500
総キル行為数	000	600	001~002	150	003~005	50	006以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E123 《狩猟クエスト・ティガレックス》

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

出現条件：E121をクリア

ミッションデータ

敵	ティガレックス／ランポスx12（CO-OPS時：2人=×24、3人×36、4人=×48）
捕虜	—
備考	—
報酬	・ティガレックス迷彩（ユニフォーム）（ランクSクリア時のみ） ・轟竜の重牙（入手確率は下記参照）

ENTRY GATE 素早い動きに対応すべく軽量さを重視

移動速度を高めるために携行する武器を厳選し、重量を減らそう。接近戦が増えるので、装弾数が多くリロード回数が少なくて済むマシンガンなどを携行していきたい。また、一定時間行動を阻害する効果のある、スタングレネードも携行しておくと便利だ。

回避に自信があるなら、移動力を重視したユニフォームを選択するのも手。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ミサイル	LAW
	マシンガン	PKM
	投擲武器	グレネード
	投擲武器	スタングレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	設置武器	料理本
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ボンカレー
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶

絶対強者 轟竜 ティガレックス

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性（全部位破壊後）
総耐久力	1200000	—
❶頭部	60000	○(○)
❷右前脚	50000	○(△)
❸左前脚	50000	○(△)
❹尻尾	60000	△(△)
気力	200000	—

CO-OPS時の耐久力倍率		
	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

アイテム入手率変化

内容	確率
基本確率 E123	1／35
基本確率 E124	1／33
❶頭部破壊	分母から−3
❷右前脚破壊	分母から−5
❸左前脚破壊	分母から−5
❹尻尾破壊	分母から−7
眠らせてクリア	分母から−10

主な攻撃と対処法

猛ダッシュ

ライフダメージ	通常	2990	気力ダメージ	通常	0
	怒り	4140		怒り	0

高速で突進。ターンして再度突進することがあるため、転ぶまで気を抜かないように。回避後は攻撃チャンスだ。

岩飛ばし（岩弾）

ライフダメージ	通常	2210	気力ダメージ	通常	0
	怒り	3060		怒り	0

3つの岩弾を右前脚で扇状に飛ばす。岩弾の速度はそれほど速くないので、ローリングで回避するといい。

連続噛みつき（頭部）

ライフダメージ	通常	1950	気力ダメージ	通常	0
	怒り	2700		怒り	0

頭を大きく振りかぶって噛みついてくる。かなりの距離を移動するので、横方向へ移動して回避するといい。

連続噛みつき（本体）

ライフダメージ	通常	1300	気力ダメージ	通常	0
	怒り	1800		怒り	0

連続噛みつきで踏み込むときに本体に当たるとダメージを受ける。横方向へのローリングで、素早く離れよう。

噛みつき（頭部）

ライフダメージ	通常	715	気力ダメージ	通常	0
	怒り	990		怒り	0

頭部の正面に立つと小さく振りかぶって噛みついてくる。頭を振りかぶったら、横方向へ移動してよけるのだ。

雑誌に向かって歩き出す

ライフダメージ	通常	260	気力ダメージ	通常	0
	怒り	360		怒り	0

料理本を設置したときの特殊な行動。歩いているときに接触するとダメージを受ける。離れていれば問題ない。

飛びつき

ライフダメージ	通常	2340	気力ダメージ	通常	0
	怒り	3240		怒り	0

遠距離から飛びついてくる。ジャンプしたときに本体の下に潜り込んで、しゃがみやホフク状態になれば回避できる。

岩飛ばし（本体）

ライフダメージ	通常	1950	気力ダメージ	通常	0
	怒り	2700		怒り	0

岩飛ばし（岩弾）時の身体に当たるとこのダメージ受ける。近距離では、左前脚の方に向かって回避しよう。

ダッシュ噛みつき

ライフダメージ	通常	1755	気力ダメージ	通常	0
	怒り	2430		怒り	0

ダッシュ後に噛みついてくる攻撃。ティガレックスの正面に立たないようにすれば、当たる心配はない。

回転攻撃

ライフダメージ	通常	975	気力ダメージ	通常	0
	怒り	1350		怒り	0

その場で1回転して尻尾で攻撃する。攻撃範囲が広めなうえ、周囲には風圧が発生。距離をとって回避しよう。

噛みつき（本体）

ライフダメージ	通常	715	気力ダメージ	通常	0
	怒り	990		怒り	0

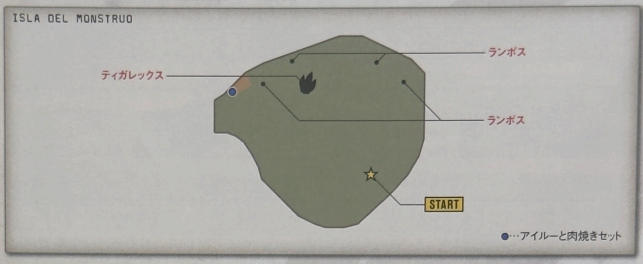
噛みつき時の踏み込みに当たってもダメージを受ける。これは、ティガレックスの正面に立たなければ当たらない。

咆哮

ライフダメージ	通常	0	気力ダメージ	通常	2000
	怒り	0		怒り	2000

怒り状態になると咆哮をあげ、近づくと吹き飛ばされる。動きを止められた場合は、気力にダメージを受ける。

❶ イスラ・デル・モンストルオ



正面からの攻撃は禁物だ

ティガレックスとの戦いに集中できるように、最初にランポスを無力化しておく。1対1の状況になったら、猛ダッシュをよけにくい正面から離れ、横へと回り込もう。そして、攻撃が空振りしたあとのスキを待って反撃するのだ。なお、ティガレックスは怒り状態になると動きが素早くなる。怒り中は無理な攻撃はせず、回避に集中して怒りが収まるのを待つといい。

【PHASE 1】長い尻尾に注意せよ

ティガレックスは長い尻尾を持っており、そのぶん攻撃範囲が広くなっている。猛ダッシュされると、ギリギリでローリングしてよけても、左右に振れる尻尾に当たってダメージを受けてしまうことが多い。回転攻撃も同様に、尻尾のおかげで見た目よりも攻撃範囲が広く、攻撃をよけても風圧の影響を受けやすい。これらの攻撃を繰り出しそうなときはすぐに攻撃の手を止めて、早め早めの回避を心がけよう。

【PHASE 2】両前脚を狙って攻撃する

ティガレックスの一番の弱点は頭部だが、動きが素早いうえに胴部が細かく上下するため、非常に攻撃を当てにくい。効率よくダメージを与えていくなら、頭部の次にダメージを与えやすい両前脚を狙っていくといい。猛ダッシュを回避したあとなど、側面から攻撃するときは視点をやや下方に合わせておくと、前脚を狙いやすくなるはずだ。

猛ダッシュを回避したあとに地面に倒れ込んだところがチャンス。振り返りざまに照準を合わせ脚部を狙い撃て。

RANK S　照準を合わせる動きを減らそう

基本的には側面に回り込んでから、Mk.22やモンシナガンで頭部や両前脚を狙っていけばいい。クリア時間を短縮するには、ティガレックスがよく使う猛ダッシュのあとなど、スキを逃さず攻撃を当てていく必要がある。猛ダッシュが来たときは、回避後に少し照準を動かすだけで反撃できるように、回避中から視点の中央にティガレックスを捉えておこう。

事前に視点を向けておけば照準を合わせるのに余裕ができ、より正確に撃てる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	1450	10:00~17:59	1050	18:00~21:59	500	22:00以上	−500
総キル行為数	000	600	001~002	150	003~005	50	006以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE ▸P.438　モンスターデータ ▸P.438

E124 《狩猟クエスト・ティガレックス/黄昏》

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

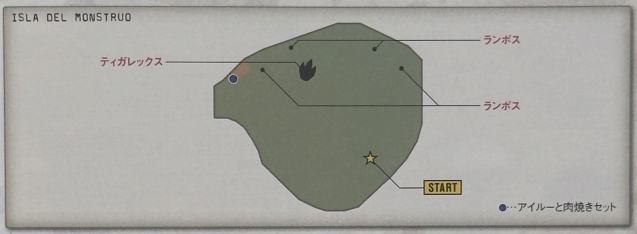
出現条件　E121 → E123 の順にクリア

ミッションデータ

敵	ティガレックス／ ランポス×12 (CO-OPS時：2人=×24、3人×36、4人=×48)
捕虜	—

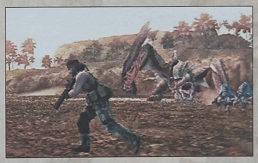
備考	—
報酬	・ティガレックス迷彩（ユニフォーム） （ランクSクリア時のみ） ・轟竜の重牙（入手確率はP.438参照）

❶ イスラ・デル・モンストルオ



的を絞らせないように動き回れ

戦い方は E123（P.438）と同じで問題はない。猛ダッシュや岩飛ばし（岩弾）などをかわせるように、正面を避けて側面へと回り込むよう移動しよう。そうして攻撃後のスキに反撃していくのだ。なお、周囲にいるランポスに逃げ道をふさがれると危険なので、これらはあらかじめ排除しておきたい。



正面にさえとどまらなければ、ほとんどの攻撃は当たることはない。

RANK S　移動力を重視したユニフォームで挑もう

ティガレックスの素早い動きへの対処が求められるため、バトルドレスの着用は控えたい。相手の攻撃をしっかりよけつつ、Mk.22で的確に攻撃していこう。攻撃後にスキができたときは、モシンナガンを撃ち込んでもいい。このほか、スタングレネードで動きを止めてから睡眠ガスグレネードを使ったりすれば、攻撃手段に不足はないだろう。

メイン武器はハンドガンの麻酔銃がいい。使い勝手がよく、攻撃機会が多くなる。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	1450	10:00~17:59	1050	18:00~21:59	500	22:00以上	−500
総キル行為数	000	600	001~002	150	003~005	50	006以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

E125 《狩猟クエスト・ギアレックス》

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

出現条件：E121 → E123 の順にクリア

ミッションデータ

敵	ギアレックス／ランボス×12（CO-OPS時：2人=×24、3人×36、4人=×48）
捕虜	—
備考	—
報酬	・ギアレックス迷彩（ユニフォーム）（ランクSクリア時のみ） ・核奄の粘液（入手確率は下記参照）

ENTRY GATE 取り回しが良好な武器を優先

ほかのモンスターと装備を選ぶ基準は変わらない。素早い動きに対応するため、スーツは移動速度を重視、メイン武器はリロードが速いミサイルを携行しよう。アイテムは回復アイテムをスロットいっぱいに携行しておき、ライフの減少に備えるのだ。

LAWはミサイルのなかでは威力が低めだが、構えたあと狙いやすいのが利点だ。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ミサイル	LAW
	マシンガン	PKM
	投擲武器	グレネード
	投擲武器	スタングレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	設置武器	料理本
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ボンカレー
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶

鋼鉄の牙王 核竜 ギアレックス

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性（全部位破壊後）
総耐久力	1400000	—
❶頭部	70000	△(△)
❷毒袋	70000	×(△)
❸背中	60000	△(△)
❹尻尾	50000	×(△)
気力	250000	—

CO-OPS時の耐久力倍率		
	2人	×1.5
	3人	×2.5
	4人	×3.5

アイテム入手率変化

内容	確率
基本確率 E125 ※1	1／35
基本確率 E126 ※1	1／33
基本確率 E127 ※2	1／35
基本確率 E128 ※3	1／35
❶頭部破壊	分母から−3
❷毒袋破壊	分母から−5
❸背中破壊	分母から−5
❹尻尾破壊	分母から−7
眠らせてクリア	分母から−10

※1……「核竜の粘液」が手に入る。
※2……「核竜の濃液」が手に入る。
※3……「核竜の激液」が手に入る。

主な攻撃と対処法

串刺し（単発）

ライフダメージ	通常	3600	気力ダメージ	通常	900
	怒り	6000		怒り	1500

近距離にいると、尻尾で突き刺すように攻撃してくる。威力が高いので、接近しすぎないようにしたい。

串刺し（3方向）

ライフダメージ	通常	3000	気力ダメージ	通常	600
	怒り	5000		怒り	1000

怒り状態時に串刺しを3方向に連続で行なう。接近戦以外では、使用してこないので、距離をとって戦おう。

噛みつき（頭部）

ライフダメージ	通常	1800	気力ダメージ	通常	0
	怒り	3000		怒り	0

怒り状態時に接近していると2回連続で噛みついてくる。大きく踏み込むので、ローリングなどで距離をとろう。

回転攻撃

ライフダメージ	通常	1440	気力ダメージ	通常	0
	怒り	2400		怒り	0

長い尻尾を振り回してくる攻撃。ある程度間合いをとっていれば、この攻撃を使ってくることはない。

噛みつき（本体）

ライフダメージ	通常	1200	気力ダメージ	通常	0
	怒り	2000		怒り	0

噛みつき（頭部）時に本体に接触するとダメージを受ける。噛みつき（頭部）と同じように距離をとればOKだ。

雑誌に向かって歩き出す

ライフダメージ	通常	240	気力ダメージ	通常	0
	怒り	400		怒り	0

料理本を設置すると行なう特殊な行動。移動中は無防備だが、触れるとダメージを受けるので接近は禁物だ。

猛ダッシュ

ライフダメージ	通常	3360	気力ダメージ	通常	0
	怒り	5600		怒り	0

怒り状態時に高速で突進してくる。動きは直線的なので、横移動で回避して、振り向きざまに反撃するといい。

水圧カッター（横）

ライフダメージ	通常	2400	気力ダメージ	通常	420
	怒り	4000		怒り	700

前方を扇状に赤いレーザー状の体液でなぎ払う。射程は短いので距離をとったり、足もとに逃げ込むのが有効だ。

水圧カッター（縦）

ライフダメージ	通常	1800	気力ダメージ	通常	420
	怒り	3000		怒り	700

尻尾から赤いレーザー状の体液を前方に射出。少しこちらを追尾してくるが、斜め前への移動で回避可能。

地団駄

ライフダメージ	通常	1440	気力ダメージ	通常	0
	怒り	2400		怒り	0

接近戦や怒り状態になったときにその場で地団駄を踏む。攻撃範囲がやや広いので、距離をとって回避しよう。

トゲ散布

ライフダメージ	通常	360	気力ダメージ	通常	0
	怒り	600		怒り	0

背中のトゲを散布する。当たるとダメージを受けるうえに、地面に残って咆哮の影響範囲を広げる。攻撃して壊そう。

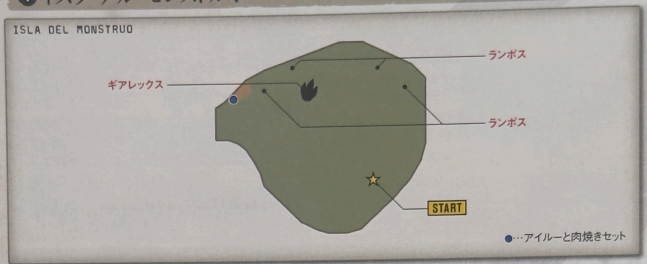
咆哮

ライフダメージ	通常	0	気力ダメージ	通常	※1
	怒り	0		怒り	※1

本体と散布されたトゲの周囲に行動不能効果を発生させる。ホフクするかWALKMAN®を装備すれば回避可能。

※1……本体周辺は1500／トゲ周辺は1000。

❶ イスラ・デル・モンストルオ



近づきすぎずに動き回る

移動の妨げとなるランポスを、先にマシンガンなどでキルしておく。その際には、ギアレックスの周囲を回るように動き、攻撃の的を絞らせないようにしよう。ギアレックスを狙うときは正面を避けつつ、しっかり間合いをとって串刺しや回転攻撃を使われないようにしたい。なお、ギアレックスは怒り状態になりやすく、そうなると猛ダッシュをよく使う。このあとにスキができるので、しっかり回避して反撃だ。

【PHASE 1】水圧カッターの方向に注意

水圧カッターには、直線状と扇状の2種類の放出パターンがある。前者は追尾性を持っているため、攻撃が完全に終わるまで横方向に動きつづけよう。後者で攻撃してきたあとはしばらく動きが止まるので、回避できれば反撃のチャンスとなる。だが近距離で使われた場合、反撃する余裕はない。攻撃の死角である敵の足もとに、急いで潜り込んで退避するのだ。

【PHASE 2】トゲを破壊して共鳴を防ぐ

背中から撃ち出してくるトゲは、AI兵器のピューパが使う避雷針のように、地面に刺さったあとその場に残る。残ったトゲは、ギアレックスの咆哮に共鳴し、その効果が届く範囲を広げてしまうのだ。範囲内にいるとしばらく行動不能になるので、自分の周囲の数個だけでもマシンガンなどで壊しておこう。ちなみに、1回咆哮に共鳴するとトゲはすべて壊れる。

通常は咆哮の効果を受けない距離にいても、近くにトゲが刺さっていると効果が届く。行動不能にならないように、トゲは必ず破壊しよう。

RANK S　咆哮中にモシンナガンで頭部や背部を狙う

Mk.22を装備して、地道に気力ダメージを与えていくのが基本。ギアレックスが怒ったときの咆哮は、動きを止めている時間が長く、攻撃のチャンスとなる。したがって、咆哮したときはモシンナガンに持ち替えて、最大の弱点である頭部を狙っていこう。もし頭部が狙えない場合は、次にダメージを与えやすい背中を狙って撃つといいだろう。

スタングレネードで動きを止め、頭部にモシンナガンを連発するのもオススメ。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	1450	10:00~17:59	1050	18:00~21:59	500	22:00以上	−500
総キル行為数	000	600	001~002	150	003~005	50	006以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

ENTRY GATE▸P.442　モンスターデータ▸P.442

E126《狩猟クエスト・ギアレックス/黄昏》

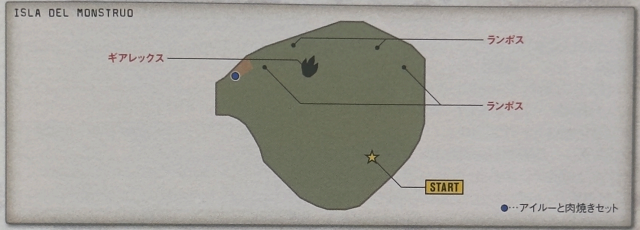
最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠

出現条件　E121→E123→E125の順にクリア

ミッションデータ

敵	ギアレックス/ ランポス×12 (CO-OPS時：2人=×24、3人×36、4人=×48)	備考	—
捕虜	—	報酬	・ギアレックス迷彩(ユニフォーム) (ランクSクリア時のみ) ・核竜の粘液(入手確率はP.442参照)

❶ イスラ・デル・モンストルオ



回避を優先して立ち回る

E125(P.442)と同様に、ランポスを排除してから1対1を挑むのが得策だ。ギアレックスの攻撃は素早いものが多いので、回避に重点をおいて戦った方が安全だ。攻撃後に止まったとき以外では、咆哮したときが最大の攻撃チャンスとなる。弱点の頭部を攻撃してダメージを与えていこう。

接近しすぎないように距離をとって戦えば、回避も反撃も余裕を持って行なえる。

RANK S　素早い動きにはMk.22で対応する

移動速度の速いスニーキングスーツを着用し、武器は軽いMk.22を選択。ギアレックスの攻撃後のスキを狙って、背中や頭部を攻撃していこう。近くにランポスが来たらMk.22で眠らせ、ギアレックスの攻撃に巻き込んで倒すといい。また、ギアレックスが咆哮したときは、モシンナガンに持ち替えてヘッドショットを狙うと、効率よく気力ダメージを与えられる。

トゲを散布したら、咆哮する可能性が高い。トゲから離れたあと頭部を狙おう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	1450	10:00~17:59	1050	18:00~21:59	500	22:00以上	−500
総キル行為数	000	600	001~002	150	003~005	50	006以上	−500
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

モンスターデータ▸P.442

E127 ギアレックス・G残滅作戦

最大人数	4人
難易度	☠☠☠☠☠

出現条件：E121 → E123 → E125 → E126 の順にクリア

ミッションデータ

敵	ギアレックス
捕虜	—
備考	—
報酬	・ギアレックス迷彩（ユニフォーム） （ランクSクリア時のみ） ・核竜の濃液（入手確率はP.442参照）

ENTRY GATE 移動速度を重視してスニーキングスーツを着用

このミッションにはランボスが出現せず、ギアレックスと1対1で戦う。ギアレックスの攻撃の威力がE125（P.442）やE126（P.445）に比べて約2倍に強化されており、怒り状態の攻撃だと1発受けるだけで致命傷となりうる。そこで、回避を重視したセッティングが重要となってくるのだ。

ユニフォームは移動速度が速いスニーキングスーツ。メイン武器は照準をつけやすいミサイルのLAWと、装弾数の多いマシンガンのPKMを携行。また、ほかの狩猟クエストと同様に、レーションやポンカレーといった回復アイテムもできるだけ携行したい。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ミサイル	LAW
	マシンガン	PKM
	投擲武器	グレネード
	投擲武器	スタングレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	設置武器	料理本
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレーゴールド21
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶

スタングレネードを使ってギアレックスを足止めすれば、ピンチのときの時間稼ぎになる。アイテムによる回復やリロードのチャンスだ。

装弾数が多く、連射も可能なM202A1があると戦いやすい。総合的にリロードする回数が減るというメリットもある。

攻撃の種類とダメージ

攻撃名	ライフダメージ		気力ダメージ	
	通常時	怒り時	通常時	怒り時
串刺し（単発）	6000	12000	1500	3000
猛ダッシュ	5600	11200	0	0
串刺し（三方向）	5000	10000	1000	2000
水圧カッター（横）	4000	8000	700	1400
水圧カッター（縦）	3000	6000	700	1400
噛み付き（頭部）	3000	6000	0	0
回転攻撃	2400	4800	0	0
地団駄	2400	4800	0	0
噛み付き（本体）	2000	4000	0	0
トゲ散布	600	1200	0	0
雑話に向かって歩き出す	400	800	0	0

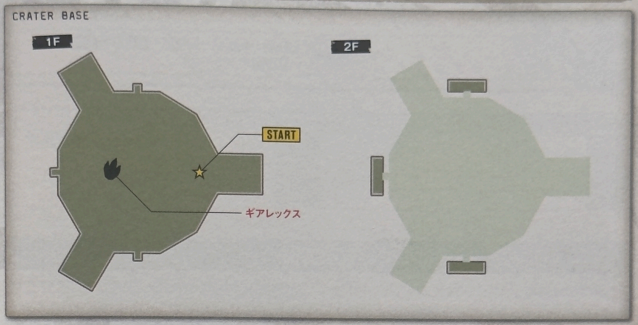
※……飛球の気力ダメージは、本体周辺が1500トゲ周辺が1000。

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性（全部位破壊後）
総耐久力	1600000	—
頭部	80000	○(○)
毒袋	50000	△(△)
背中	40000	×(△)
尻尾	30000	△(△)
気力	300000	—

CO-OPS時の耐久力倍率		
	2人	×1.2
	3人	×2.2
	4人	×3.2

❶ 火口内基地



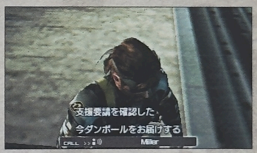
確実に攻撃を回避しよう

ランボスが出現しないためギアレックスとの戦いに専念できる。ただし、ギアレックスの攻撃の威力が大幅に上昇していて、強引に攻撃しようとすると大ダメージを受けかねない。常に円を描くようにギアレックスの周囲を動き回り、攻撃を回避したあとのスキに反撃しよう。また、E125やE126に比べ、頭部にダメージを与えやすいので、優先的に狙うといい。

スタングレネードなどでチャンスを作ったら、頭にミサイルを撃ち込んでいこう。

【PHASE 2】トンネルの入口で態勢を立て直す

エリアには遮蔽物となる場所が見あたらないが、3カ所あるトンネルの入口付近は、一時的な避難先として利用できる。たとえば、ギアレックスが壁際に移動したとき、その近くのトンネル入口に逃げ込めば、ギアレックスから姿を隠すことができる。水圧カッターなど一部の攻撃は届くため絶対安全とは言い切れないが、一時的な避難場所として利用できるのだ。



支援要請やリロードなどをするための場所として、トンネル入口を使うといい。

RANK S 移動しながらMk.22で気力を減らせ

敵の攻撃を確実に回避したいので、スコープ付きのモシンナガンは使いにくい。威力では劣るが、使い勝手のいいMk.22で挑もう。ギアレックスの側面へ回り込みながら、スキを見つけて攻撃を繰り返すのだ。なお、弱点である頭部に攻撃を当てやすいように、視点は常に少し上に向けておこう。これで照準を合わせやすくなり、タイムロスを減らせるだろう。

頭部は上下するが、その中間ぐらいの高さに視点を合わせておくと狙いやすい。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~09:59	1450	10:00~17:59	1050	18:00~21:59	500	22:00以上	−500
総キル行為数	000	600	001	150	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

モンスターデータ▸P.442

E128 ギアレックス・カリブ大決戦

最大人数	4人
難易度	★★★★★

出現条件：E121→E123→E125→E126→E127→M033の順にクリア

ミッションデータ

敵	ギアレックス
捕虜	—
備考	—

報酬：
・ギアレックス迷彩（ユニフォーム）
（ランクSクリア時のみ）
・核竜の激液（入手確率はP.442参照）
・料理本の取材メモ

ENTRY GATE 回避重視で身軽な装備

ミッションの舞台がマザーベースとなるため、支援物資カタパルトと支援砲台が使用可能になっており攻略の手助けになる。ギアレックスは、E125（P.442）に比べて攻撃の威力が約3.5倍に跳ね上がっていて、バトルドレスの防御力も役に立たない。ここは防御力ではなく身軽さがウリのスニーキングスーツや海水パンツを選ぶのが得策だ。

ただし、海水パンツの着用時にはメイン武器の携行数が減ってしまうため、武器を厳選する必要がある。M47のように強力なものか、LAWのように扱いやすさに優れたミサイルを携行しよう。

支援物資カタパルトも使用可能になっている。万が一支援補給マーカーがなくなっても、弾薬の補給に困ることはない。

推奨セッティング

U	スニーキングスーツ	
W	ミサイル	LAW
	マシンガン	PKM
	投擲武器	スタングレネード
	投擲武器	支援補給マーカー（投擲型）
	設置武器	料理本
	設置武器	デコイ
I	回復アイテム	レーション
	回復アイテム	ポンカレーゴールド21
	回復アイテム	マウンテンデュー
	回復アイテム	DORITOS／ドリトス
	回復アイテム	マテ茶

M134など威力の高いマシンガンが開発済みなら携行しよう。リロードのスキが小さくなり、ゴリ押しで素早くクリアすることも可能だ。

攻撃の種類とダメージ

攻撃名	ライフダメージ		気力ダメージ	
	通常時	怒り時	通常時	怒り時
串刺し（単発）	10800	21600	2700	5400
猛ダッシュ	10080	20160	0	0
串刺し（三方向）	9000	18000	1800	3600
水圧カッター（横）	7200	14400	1260	2520
水圧カッター（縦）	5400	10800	1260	2520
噛み付き（頭部）	5400	10800	0	0
回転攻撃	4320	8640	0	0
地団駄	4320	8640	0	0
噛み付き（本体）	3600	7200	0	0
トゲ散布	1080	2160	0	0
雑誌に向かって歩き出す	720	1440	0	0

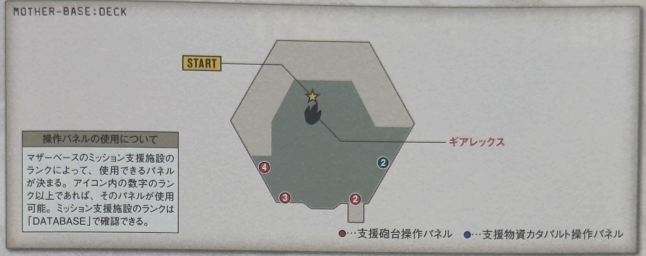
※……咆哮の気力ダメージは、本体周辺が1500トゲ周辺が1000。

部位別耐久力

部位	耐久力	脆弱性（全部位破壊後）
総耐久力	3500000	—
頭部	100000	○(○)
毒袋	50000	×(△)
背中	50000	△(△)
尻尾	30000	×(△)
気力	525000	—

CO-OPS時の耐久力倍率		
	2人	×1.2
	3人	×2.0
	4人	×2.5

❶マザーベース／甲板



怒り状態になったら回避に専念せよ

もともと危険な攻撃が、怒り状態になるとさらに威力を増してくる。たとえバトルドレスを着用してランク5のレーションを4つ装備していても、猛ダッシュに3回当たればミッション失敗になるほどだ。怒り状態のときはもちろんのこと、ふだんから回避を優先して行動しよう。ギアレックスの周囲を回るように移動しながら、攻撃後に発生するスキを待つのだ。

【PHASE 1】突進を防げるポイントを利用

エリア西側にある支援砲台操作パネルと建物の間の空間にいると、怒り状態時の要注意攻撃である猛ダッシュを受けずにすむ。怒り状態になったときに、リロードや回復アイテムの使用などを行なう際は、ここに逃げ込むといい。ただし、猛ダッシュ以外の攻撃は届くので過信は禁物。相手の動きをよく見ておき、ほかの攻撃が繰り出される兆候を確認したら、ローリングで操作パネルの裏へ抜けて逃げ出そう。

【PHASE 2】安全を確保して支援要請

エリア内に支援砲台3カ所、支援物資1カ所の、計4カ所の操作パネルがあり、これらを使えば無制限に支援砲撃や支援物資を受けられる。長期戦は必至なので最大限に活用したいところだが、操作パネルを調べている間はスキだらけで危険。そこで、事前にデコイを設置しておき、操作パネルを使う際にそれらを起動させ、ギアレックスの目を逸らしておこう。

支援砲撃の要請は、南西にある操作パネルで行なうのがオススメ。パネルの裏側に回って、身を隠しつつタグを付けられるからだ。

RANK S　扱いやすい武器でスキを減らす

照準を合わせるのに時間がかかるスコープ付きの武器は、怒り状態時に動きが激しくなるギアレックスとの戦いには向いてない。Mk.22や睡眠ガスグレネードを主力にして戦うのがオススメだ。ただし、スキが大きい咆哮中ならモシンナガンが有効となる。なお、無限バンダナがあれば弾薬を補給せずに攻撃しつづけることができ、クリア時間を大幅に短縮可能だ。

怒り状態時に攻撃するなら、デコイを使ってギアレックスの注意を引いておこう。

ランクデータ

項目	S		A		B		C	
クリア時間	00:00~16:59	1450	17:00~24:59	1050	25:00~28:59	500	29:00以上	−500
総キル行為数	000	600	001	150	—	—	—	—
ランク判定ポイント	2000以上		1500~1999		1000~1499		999以下	

COLUMN 03

追加コンテンツ紹介

プレイヤー諸君、本作には無料の追加コンテンツが用意されている。いますぐ、タイトルメニューの「EXTRAS」からネットワークに接続し、これらの追加コンテンツをダウンロードするんだ。このほかにも『荒川アンダー ザ ブリッジ』とコラボレーションしたものがダウンロードできるぞ。イカした"荒川"のユニフォームを手に入れたい奴は、P.548のCOLUMN 04も読んでくれ。ああ、最後にひとつ。追加コンテンツの配信は、事前の予告なく変更・終了する場合があるのを忘れないでくれよ。

ミラー

豊富な追加コンテンツで自分だけの遊び方を追求せよ!

▶ 追加コンテンツ一覧（2010年6月30日現在）

カテゴリ	ダウンロードコンテンツ
カムフラデータ	ブラック
カムフラデータ	ホワイト
カムフラデータ	ピンク
カムフラデータ	ネイキッド（ブラック）
カムフラデータ	ネイキッド（ホワイト）
カムフラデータ	ネイキッド（ピンク）
雑誌データ ※1	S-Fマガジン／2010年7月号
WALKMAN楽曲	恋の抑止力
WALKMAN楽曲	HEAVENS DIVIDE
WALKMAN楽曲	"MGS-PW" Main Theme

※1……雑誌データは1種類しか保存しておけない。

カテゴリ	ダウンロードコンテンツ
WALKMAN楽曲	ZERO ALLIES!
AI兵器音声	ビューバ　ヒューマンボイスバージョン
AI兵器音声	クリサリス　ヒューマンボイスバージョン
AI兵器音声	コクーン　ヒューマンボイスバージョン
AI兵器音声	バシリスク　ヒューマンボイスバージョン
VOCALOID エディタ用データ	HEAVENS DIVIDE（Melody-A）
VOCALOID エディタ用データ	HEAVENS DIVIDE（Refrain）

追加コンテンツを利用すると、いろいろな遊び方ができるの。たとえば、かわいらしいピンクのユニフォームで出撃するのもいいかもね。そうだ、私とデートするときは、WALKMAN®で『恋の抑止力』を流してほしいな。楽しい曲を聴けば、踊り出したくなっちゃうんだから。セイ・ピース！

file 6 DATA

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Official Complete Guide

ユニフォームデータ

カムフラ率に多大な影響を及ぼすユニフォーム。カテゴリによって携行品の数が異なるほか、一部のユニフォームには特殊効果が付いている。

データの見方

1 野戦服　**2** 【携行可能数】メイン武器：2　サブ武器：4　アイテム：7

3 野戦服
J.FATIGUES

4 最初から所持しているユニフォーム。どの地形に対しても B以上のカムフラ率があり、ジャングルではさらに高いカムフラ率を発揮する。

5 入手方法　最初から所持

6 能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

7 基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	A	B	B	B	B	B	B

8 特殊効果　–

9

1 カテゴリ
ユニフォームのカテゴリ。入手する順番に紹介している。

2 携行可能数
そのカテゴリのユニフォームで、ミッションに持っていくことができる携行品の数。

3 ユニフォームの名称
上が正式名称、下が略称。

4 解説
ユニフォームの特徴を解説している。

5 入手方法
ユニフォームの入手方法。E000 などはMAIN OPS、M000 などはEXTRA OPS、Qu00 などはOUTER OPSのミッション番号を示している。左に「クリア」とある場合はそのミッションをクリアしたときに[ ]内にある確率でそのユニフォームが手に入り、「クリアランクS」とある場合はクリアランクSでクリアしたときにそのユニフォームが手に入る。「拾う」とあるときはそのミッションで拾える。なお、< >は追加で入手できるユニフォームの情報、赤字は入手に関する特殊な条件を示す。

6 能力補正
装備したときの能力の変化。項目の意味は以下のとおり。
移動……移動速度の変化倍率
防御……受けるダメージの変化倍率。防御力が高いスタッフほど変化の幅は小さくなり、防御力の低いスタッフほど変化の幅は大きくなる
ライフ……ライフの回復速度の変化倍率
気力……気力の回復速度の変化倍率

7 基本カムフラ率
各地形に対するカムフラ率の高さ。Sが一番高く、A>B>C>D>Eの順に低くなる。項目の意味は以下のとおり。
砂……砂　**木**……木
ジ……ジャングル　**土**……土
コ……コンクリート　**岩**……岩
湿……湿地　**遺**……遺跡

8 特殊効果
そのユニフォーム独自の特殊な効果。

9 容姿
左が男性が着たときの容姿、右が女性が着たときの容姿。着用できないものは「NO IMAGE」と記載している。また、VERSUS OPS専用のものに VS専用 というアイコンが付いている。

野戦服　【携行可能数】メイン武器：2　サブ武器：4　アイテム：7

野戦服
J.FATIGUES

最初から所持しているユニフォーム。どの地形に対しても B以上のカムフラ率があり、ジャングルではさらに高いカムフラ率を発揮する。

入手方法　最初から所持

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	A	B	B	B	B	B	B

特殊効果　–

リーフ
LEAF

野戦服の強化版で、ジャングルでのカムフラ率がさらに高まっている。ただし、入手できるE014に挑戦できるのがM026クリア後と遅めだ。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	S	B	B	B	B	B	B

特殊効果 –

入手方法
- クリアランクS→E014
  <同時にネイキッド（リーフ）も入手>

タイガーストライプ
T.STRIPE

虎の模様を模したユニフォームで、水際でのカムフラ率が優秀。ジャングルや湿地帯での活動が多くなるミッションで有効となってくる。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	A	B	A	B	B	B	A

特殊効果 –

入手方法
- 拾う→M003 E053 のいずれか
  <同時にネイキッド（タイガーストライプ）も入手>

チョコチップ
CHOCO-CHIP

敵兵器と戦うエリアには、土や砂地の地形が含まれていることが多い。そのようなミッションで、隠れながら戦うときに便利だ。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	S	B	B	B	B	S	B	B

特殊効果 –

入手方法
- クリアランクS→E050
  <同時にネイキッド（チョコチップ）も入手>

AUSCAMデザート
AUSCAM

岩場のエリアでは、敵兵がエリア全体を見渡しやすい位置にいることがある。そのようなエリアで見つからないよう進むときに使いたい。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	B	B	B	B	B	S	B

特殊効果 –

入手方法
- 拾う→M008 E032 のいずれか
  <同時にネイキッド（AUSCAMデザート）も入手>

スクエア
SQUARES

全身が茶色のユニフォームに包まれるため、木造建築が多いエリアで有効。建築物に張り付いたときに、敵の目を欺く助けとなる。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	B	B	B	S	B	B	B

特殊効果 –

入手方法
- 拾う→E014 E030 のいずれか
  <同時にネイキッド（スクエア）も入手>

スプリッター
SPLITTER

敵施設での活動が多くなる、MAIN OPSの第三~四章で重宝する。E029の出現条件となるM017をクリアしたら、すぐに入手したい。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	B	S	B	B	B	B	B

特殊効果 –

入手方法
- 拾う→E029 E059 のいずれか
  <同時にネイキッド（スプリッター）も入手>

野戦服

スネーク
SNAKE

遺跡でのカムフラ率が高くなる。しかし、遺跡はリュイナス・デ・ショチケツツルと人工知性研究所しかないため、汎用性は低い。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	B	B	B	B	B	B	S

特殊効果：–

入手方法：● 拾う→M011 E016 のいずれか
＜同時にネイキッド（スネーク）も入手＞

ネオMOSS迷彩
NEO MOSS

どの環境でも抜群のカムフラ率を誇る。「METAL GEAR SOLID 3：SNAKE EATER」に登場したジ・エンドの迷彩服を元に作られた。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	A	S	A	S	A	A	A	S

特殊効果：–

入手方法：● クリア［確率100%］→E060 E061 E062 のすべて
いずれかのミッション中にジ・エンドの無線を聞く必要がある（P.360）

悪臭迷彩
BAD SMELL

敵の首を絞めたり、隠れているダンボールを敵に開けられたとき、相手を気絶させる特殊なユニフォーム。ただし、着用中はハエが周囲を舞う。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	C	D	C	D	D	D	C

特殊効果：・拘束時にほとんどの敵を即座に気絶させる
・ダンボールを開けられたとき敵を気絶させる

入手方法：● クリアランクS→E061

ティガレックス迷彩
TIGREX

ローリング時に敵を吹き飛ばせる。与えるダメージは通常のローリングと変わらないが、敵に囲まれた際の脱出に便利。カムフラ率も悪くない。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	C	C	C	B	C	B	C

特殊効果：・ローリングで敵を吹き飛ばせるようになる

入手方法：● クリアランクS→E123 E124 のいずれか

リオレウス迷彩
LIOLAEUS

CO-OPS通信の「キェーーー」を使ったときに、前方の敵兵の動きを一定時間止められるようになる。止まっている間に無力化してしまおう。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	B	C	B	B	C	B	C

特殊効果：・CO-OPS通信「キェーーー」を使うと、敵をひるませる言霊効果が発生する

入手方法：● クリアランクS→E121 E122 のいずれか

ギアレックス迷彩
GEAR REX

敵兵士の首を絞めて気力にダメージを与えるたびに、自分の気力を回復できるユニフォーム。言霊で消費した気力の回復に便利だ。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	B	B	B	C	C	C	C

特殊効果：・拘束した敵の気力を吸い取る

入手方法：● クリアランクS→E125 E126 E127 E128 のいずれか

タキシード
TUXEDO

男性専用に思えるが、女性でも着ることができる。ミッションクリア時の英雄度は増えるものの、カムフラ率が低いので潜入には不向き。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	D	D	D	D	D	D	D	D

特殊効果：・ミッションクリア時の英雄度+20%

入手方法：● クリア［確率100%］→ M026

ミラー
MILLER

男性専用服。カムフラ率が高く、移動、ライフ、気力もアップする。なお、このユニフォームを選んだときは、スネークが「カズヒラ！」と叫ぶ。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.00	×1.05	×1.05

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	A	B	B	B	B	B	B

特殊効果：–

入手方法：● クリアランクS→ E068

アマンダ
AMANDA

女性専用服で、元はアマンダが着ていた服。性能はミラーと同じ。このユニフォームを選んだときは、スネークが「ベンセレーモス！」と叫ぶ。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.00	×1.05	×1.05

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	A	B	B	B	B	B	B

特殊効果：–

入手方法：● クリアランクS→ E067

Tシャツ
T-SHIRT

カムフラ率は低めで、見た目に反して移動速度へのボーナスもない。意外な場所に落ちているので、忘れずに拾っておきたい。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	C	D	C	C	C	D

特殊効果：–

入手方法：● 拾う→ E001

ソ連コマンド兵
R.COMMANDO

スネーク以外の男性スタッフ専用で、VERSUS OPSでのみ着用可能。ちなみにVERSUS OPS専用のユニフォームは、すべて同じ性能だ。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：–

入手方法：● クリア［確率100%］→ E037

VS専用

ソ連兵
R.SOLDIER

スネーク以外の男性スタッフ専用で、VERSUS OPSでのみ着用可能。ヘルメットを着けているが、頭部への攻撃を防ぐことはできない。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：–

入手方法：● クリア［確率100%］→ E024

VS専用

偵察兵
SCOUT

スネーク以外の男性スタッフ専用で、VERSUS OPSでのみ着用可能。全身が緑色のため、ジャングルでは対戦相手から視認されにくい。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：—

入手方法：● クリア［確率100%］→ E061

VS専用

NO IMAGE

警備兵
GUARD

スネーク以外の男性スタッフ専用で、VERSUS OPSでのみ着用可能。上半身が白のため、実際に見えにくくなる環境は少ない。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：—

入手方法：● クリア［確率100%］→ E038

VS専用

NO IMAGE

コマンド兵
COMMANDO

スネーク以外の男性スタッフ専用で、VERSUS OPSでのみ着用可能。全身がグレーのため、コンクリートの建築物ではやや見えにくくなる。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：—

入手方法：● クリア［確率100%］→ E009

VS専用

NO IMAGE

男性捕虜
M.POW

スネーク以外の男性スタッフ専用で、VERSUS OPSでのみ着用可能。黄色は目立つので、腕に自信がない人は避けた方がいい。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：—

入手方法：● クリア［確率100%］→ E052

VS専用

NO IMAGE

哨戒兵
PATROLMAN

スネーク以外の男性スタッフ専用で、VERSUS OPSでのみ着用可能。男性捕虜の黄色ほどではないが、オレンジ色が目立ってしまう。

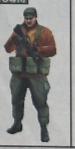
能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：—

入手方法：● クリア［確率100%］→ E011

VS専用



NO IMAGE

女性捕虜
F.POW

女性スタッフ専用でVERSUS OPSでのみ着用可能。E055の出現条件を満たせるのはMO33以降となるので、入手時期は遅い。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：—

入手方法：● クリア［確率100%］→ E055

VS専用

NO IMAGE

整備士
MECHANIC

スネーク以外の男性スタッフ専用で、VERSUS OPSでのみ着用可能。土や砂地のエリアであれば、溶け込みやすい色になっている。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：–

入手方法：● クリア［確率100%］→ E066

VS専用

NO IMAGE

随伴歩兵
ESCORT

スネーク以外の男性スタッフ専用で、VERSUS OPSでのみ着用可能。敵の随伴歩兵と同様に見た目は重装備だが、防御力へのボーナスはない。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	C	D

特殊効果：–

入手方法：● クリア［確率100%］→ E027

VS専用

NO IMAGE

ネイキッド

【携行可能数】メイン武器：2　サブ武器：4　アイテム：5

ネイキッド
NAKED

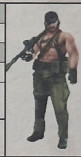
このユニフォームをはじめ、ネイキッドはすべて移動速度に長けている。とにかく速いクリアタイムをめざすときに選んでみよう。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.11	×1.00	×1.10

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	D	C	D	D	D	D	D	D

特殊効果：・ミッションクリア時の英雄度+10%

入手方法：最初から所持



ネイキッド（リーフ）
NKD(LEAF)

ジャングルでのカムフラ率は上がるものの、全体的にどれも低め。E014でリーフと同時に手に入るが、OUTER OPSで狙った方が早い。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.11	×1.00	×1.10

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	D	C	D	D	D	D	D	D

特殊効果：・ミッションクリア時の英雄度+10%

入手方法：
- クリアランクS→ E014　<同時にリーフも入手>
- クリア［確率40%］→ Ou04 Ou20 のいずれか
- クリア［確率20%］→ Ou03 Ou19 のいずれか
- クリア［確率10%］→ Ou02 Ou18 のいずれか
- クリア［確率5%］→ Ou01 Ou17 のいずれか

ネイキッド（タイガーストライプ）
NKD(TIGER)

タイガーストライプと同様にジャングルや湿地でのカムフラ率が上がるが、遺跡はDとなる。ジャングルを駆け抜けたいときに着用しよう。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.11	×1.00	×1.10

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	D	C	D	C	D	D	D	D

特殊効果：・ミッションクリア時の英雄度+10%

入手方法：
- 拾う→ M003 E055 のいずれか　<同時にタイガーストライプも入手>
- クリア［確率40%］→ Ou16 Ou32 のいずれか
- クリア［確率20%］→ Ou15 Ou31 のいずれか
- クリア［確率10%］→ Ou14 Ou30 のいずれか
- クリア［確率5%］→ Ou13 Ou29 のいずれか

ネイキッド（チョコチップ）

NKD(CHOCO)

E050でチョコチップと同時に手に入るものの、E050をプレイできるようになるのは遅い。早く欲しければ、OUTER OPSを繰り返して狙おう。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.11	×1.00	×1.10

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	C	D	D	D	D	C	D	D

特殊効果：ミッションクリア時の英雄度+10%

入手方法

- クリアランクS→E050 <同時にチョコチップも入手>
- クリア［確率40%］→Ou08 Ou12 Ou24 Ou28のいずれか
- クリア［確率20%］→Ou07 Ou11 Ou23 Ou27のいずれか
- クリア［確率10%］→Ou06 Ou10 Ou22 Ou26のいずれか
- クリア［確率5%］→Ou05 Ou09 Ou21 Ou25のいずれか

ネイキッド（AUSCAMデザート）

NKD(AUSY)

岩場でのカムフラ率は上がるものの、岩場のエリアにいる敵兵は、エリアを見渡しやすい位置にいることが多い。油断は禁物だ。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.11	×1.00	×1.10

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	D	D	D	D	D	D	C	D

特殊効果：ミッションクリア時の英雄度+10%

入手方法

- 拾う→M008 E032のいずれか <同時にAUSCAMデザートも入手>
- クリア［確率40%］→Ou36 Ou40のいずれか
- クリア［確率20%］→Ou35 Ou39のいずれか
- クリア［確率10%］→Ou34 Ou38のいずれか
- クリア［確率5%］→Ou33 Ou37のいずれか

ネイキッド（スクエア）

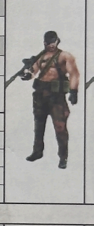
NKD(SQRS)

移動速度と木造建築に対するカムフラ率が魅力のユニフォーム。家屋の陰から陰へ移動することが多くなるミッションでオススメだ。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.11	×1.00	×1.10

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	D	D	D	D	C	D	D	D

特殊効果：ミッションクリア時の英雄度+10%



入手方法

- 拾う→E014 E030のいずれか <同時にスクエアも入手>
- クリア［確率40%］→Ou44 Ou48のいずれか
- クリア［確率20%］→Ou43 Ou47のいずれか
- クリア［確率10%］→Ou42 Ou46のいずれか
- クリア［確率5%］→Ou41 Ou45のいずれか

ネイキッド（スプリッター）

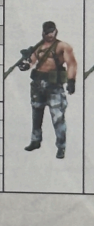
NKD(SPLIT)

カムフラ率が高くなるコンクリートの建築物はほとんどが敵の施設。そういった場所では激しい攻撃を受けがちなので、見つからないように進もう。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.11	×1.00	×1.10

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	D	D	C	D	D	D	D	D

特殊効果：ミッションクリア時の英雄度+10%



入手方法

- 拾う→E029 E057のいずれか <同時にスプリッターも入手>
- クリア［確率40%］→Ou52 Ou56のいずれか
- クリア［確率20%］→Ou51 Ou55のいずれか
- クリア［確率10%］→Ou50 Ou54のいずれか
- クリア［確率5%］→Ou49 Ou53のいずれか

ネイキッド（スネーク）
NKD(SNAKE)

遺跡でのカムフラ率が上がる。クリサリスやクリサリス弐型、およびクリサリス改との戦闘でスピードを重視するなら選ぶのも手だ。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.05	×1.11	×1.00	×1.10

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	D	D	D	D	D	D	D	C

特殊効果：・ミッションクリア時の英雄度＋10%

入手方法
- 拾う→M011 E016 のいずれか　<同時にスネークも入手>
- クリア［確率60%］→Ou60 Ou64 Ou68 のいずれか
- クリア［確率45%］→Ou59 Ou63 Ou67 のいずれか
- クリア［確率30%］→Ou58 Ou62 Ou66 のいずれか
- クリア［確率15%］→Ou57 Ou61 Ou65 のいずれか

スニーキング
【携行可能数】メイン武器：2　サブ武器：5　アイテム：6

スニーキングスーツ
SNEAKING

高いカムフラ率とライフ回復速度を誇り、さらに敵がこちらの足音に気づかなくなる。潜入やホールドアップを行なうミッションで非常に便利。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.00	×1.00	×1.10	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	B	B	A	B	B	B	B	B

特殊効果：・足音で気づかれない

入手方法
- クリア［確率100%］→M012

バトルドレス
【携行可能数】メイン武器：3　サブ武器：4　アイテム：5

バトルドレス
BATTLE

防御力が高く、装備や弾薬の携行量が多い一方で、カムフラ率は低め。激しい戦闘になる敵兵器との戦いで着ていくのがいいだろう。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×0.95	×0.59	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	E	E	D	E	E	E	E	E

特殊効果：－

入手方法
- クリア［確率100%］→M022

バトルドレス（ヘルメット装着）
BATTLE W/H

ヘルメットを着けることで、さらに防御力を高めたバトルドレス。EXTRA OPS後半の強力な敵兵器との戦いで着用したい。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×0.90	×0.40	×1.00	×1.00

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	E	E	D	E	E	E	E	E

特殊効果：－

入手方法
- クリアランクS→E022 E023 E024 E025 E026 E027 E038 E039 E040 E041 E042 E043 E044 のすべて
- クリア［確率60%］→Ou72
- クリア［確率45%］→Ou71
- クリア［確率30%］→Ou70
- クリア［確率15%］→Ou69

水着

【携行可能数】メイン武器：1　サブ武器：4　アイテム：5

海水パンツ
SWIM TRNKS

男性専用。移動速度と気力の回復速度、英雄度へのボーナスは最高だが、ほかが最低。E067で着ていくと、バスに逃げられてしまう。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.10	×1.25	×1.00	×1.25

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	E	E	E	E	E	E	E	E

特殊効果：・ミッションクリア時の英雄度+30%

入手方法
- 全ミッションクリア［確率100%］
- 拾う→E067　バスが水着状態のときのみ配置される

NO IMAGE

ビキニトップ
BIKINI TOP

女性専用で、性能は海水パンツと同じ。なお、「海水パンツ」と「ビキニトップ」を選んだときは、スネークが特別な感想を漏らす。

能力補正	移動	防御	ライフ	気力
	×1.10	×1.25	×1.00	×1.25

基本カムフラ率	砂	ジ	コ	湿	木	土	岩	遺
	E	E	E	E	E	E	E	E

特殊効果：・ミッションクリア時の英雄度+30%

入手方法
- 全ミッションクリア［確率100%］
- 拾う→E068　ミラーが水着状態のときのみ配置される

NO IMAGE

POINT　水着を着て英雄度を稼ごう

ユニフォームのなかでも、カムフラ率と防御力がダントツで低い水着。通常のミッションで使用するには厳しい性能だが、カムフラ率と防御力を気にしないミッションであれば、さほど問題ない。逆に水着を着ていれば、ミッションクリア時の英雄度のボーナスが高かったり、特殊な無線を聞くこともできるのだ。ただし、メイン武器は1つしか持てないので、ミッションに合わせて厳選する必要がある。以下でオススメのものを紹介するので参考にしてほしい。

水着がオススメのミッション

E003 ～ E009

いずれも的を撃つミッション。遠近両方の的に対応するには、レーザーサイトが付いたアサルトライフルのM16A1やFALなどがいい。

E021

トラックをすべて破壊するミッション。ミサイルかマシンガンがオススメだが、ミサイルは弾薬が足りないので、支援補給マーカーを持っていこう。

E033 E034 E056

E033 E034は武器が必要なく、E056は武器がM16A1に固定される。いずれのミッションも敵と戦うことがないので、ダメージを受けずにすむ。

E063 E064 E065

遠くのバルーンを撃つので、スナイパーライフルやレーザーサイト付きのアサルトライフルといった、遠距離戦用の武器を1つ持っていくといい。

E066

ミサイルが大量に飛んでくるミッションだが、プレイヤーを狙わないため、ダメージを受けずにすむ。武器は連射性能や照準性能に優れたものを。

RECRUIT

「RECRUIT」でも3連続以上の連続CQCを決めると、英雄度を獲得できる。獲得英雄度を高めたいなら、スネークに海水パンツを着せておこう。

アイテムデータ

回復アイテム、装備品、レーダーに分類されるアイテムのデータを掲載。それぞれ使い方が異なるので、携行する前にここで確認しておこう。

データの見方

回復アイテム

1 アイテム名／ランク	2 ランク	3 携行可能数	4 回復量 ライフ	4 回復量 気力	5 必要班レベル 開発	5 必要班レベル 糧食	6 開発コスト	7 開発速度	8 基本補充数	9 開発に必要な設計図&スキル
レーション RATION	1	4	3200	0	※1	—	—	—	10	—
	2	4	4500	0	22	5	14420	20	10	—
	3	4	4800	0	34	14	40070	15	10	ス 三つ星コック（糧食班）
	4	4	5200	0	42	26	67980	15	10	ス 四つ星コック（糧食班）
	5	4	6000	0	48	39	112870	5	10	ス 五つ星コック（糧食班）

装備品／レーダー

1 盾 SHIELD

9 開発に必要な設計図&スキル：図 盾の設計図

10 敵の攻撃を防ぐための盾。片手で扱える武器を装備しているときは左手に持って敵の攻撃を防ぎ、両手で扱う武器を装備しているときは背負って背後からの攻撃を防ぐ。ランクが上がっていくほど、耐えられる回数が増加する。

11

2 ランク	5 必要班レベル ※2		6 開発コスト	7 開発速度	8 基本補充数	12 ランクごとの特徴
1	—	開発19	16010	100	1	銃撃を25回防ぐ ※3
2	実戦10	開発24	26820	15	1	銃撃を28回防ぐ ※3
3	実戦24	開発40	52020	8	1	銃撃を30回防ぐ ※3
4	実戦48	開発59	115210	8	1	銃撃を38回防ぐ ※3
5	実戦75	開発75	212870	5	1	銃撃を48回防ぐ ※3

1 アイテム名
左がゲーム中に表示されるアイコン、上が正式名称、下が略称。

2 ランク
そのアイテムのアイテムランク。

3 携行可能数
ミッションに持っていくことができる数。

4 回復量
アイテムを使ったときの回復量。項目の意味は以下のとおり。
ライフ……ライフの回復量　**気力**……気力の回復量

5 必要班レベル
そのランクのアイテムを開発するために必要な班のレベル。項目の意味は以下のとおり。
実戦……実戦部隊の班レベル
開発……研究開発班の班レベル
糧食……糧食班の班レベル
医療……医療班の班レベル
諜報……諜報班の班レベル

6 開発コスト
そのランクのアイテムを開発するために必要なGMP。

7 開発速度
1ターンが経過したときの、アイテムの開発速度の基本値。これが多いほど早く開発できる。なお、最終的なアイテムの開発速度は、開発に必要な班レベルと現在の班レベルによって変わる（P.089）。

8 基本補充数
1ターンが経過したときの、アイテムの補充数の基本値。これが多いほどたくさん補充できる。なお、最終的なアイテムの補充数は、開発に必要な班レベルと現在の班レベルによって変わる（P.089）。

9 開発に必要な設計図&スキル
開発するために必要な設計図やスキル。アイコンの意味は以下のとおり。
図……必要な設計図
ス……必要なスキル。（ ）内に記載した班に、該当するスキルを持ったスタッフを所属させる必要がある

10 解説
装備品やレーダーの性能などを解説している。

11 使用画面
装備品やレーダーを使っているときの画面。

12 ランクごとの特徴
ランクごとに異なる特徴の紹介。

回復アイテム

アイテム名／ランク		携行可能数	回復量 ライフ	回復量 気力	必要班レベル 開発	必要班レベル 糧食	開発コスト	開発速度	基本補充数	開発に必要な設計図&スキル
レーション RATION	1	4	3200	0	※1	—	—	—	10	—
	2	4	4500	0	22	5	14420	20	10	—
	3	4	4800	0	34	14	40070	15	10	入 三つ星コック（糧食班）
	4	4	5200	0	42	26	67980	15	10	入 四つ星コック（糧食班）
	5	4	6000	0	48	39	112870	5	10	入 五つ星コック（糧食班）
生焼けレーション R.RATION	1	4	800	0	—	—	—	—	—	—
	2	4	1125	0	—	—	—	—	—	—
	3	4	1200	0	—	—	—	—	—	—
	4	4	1300	0	—	—	—	—	—	—
	5	4	1500	0	—	—	—	—	—	—
こんがりレーション WD.RATION	1	4	4160	1000	—	—	—	—	—	—
	2	4	5850	1400	—	—	—	—	—	—
	3	4	6240	1600	—	—	—	—	—	—
	4	4	6760	1800	—	—	—	—	—	—
	5	4	7800	2250	—	—	—	—	—	—
コゲレーション BT.RATION	1	4	530	0	—	—	—	—	—	—
	2	4	750	0	—	—	—	—	—	—
	3	4	800	0	—	—	—	—	—	—
	4	4	860	0	—	—	—	—	—	—
	5	4	1000	0	—	—	—	—	—	—
ボンカレー BON CURRY	1	4	3840	0	12	5	2880	20	10	料 ボンカレーのレシピ
	2	4	5400	0	34	16	28850	20	10	
ボンカレーゴールド21 BON CURRY	3	4	5760	0	40	26	52020	20	10	料 ボンカレーのレシピ
	4	4	6240	0	43	37	70760	8	10	
ボンカレーネオ BON CURRY	5	4	7200	0	49	51	116570	5	10	料 ボンカレーのレシピ
DORITOS/ドリトス DORITOS	1	8	1600	0	9	—	2100	24	20	料 ドリトスのレシピ
マテ茶 MATE	1	9	0	2000	※1	—	—	24	22	—
	2	9	0	2800	19	16	10810	20	22	—
	3	9	0	3200	34	28	40070	15	22	—
	4	9	0	3600	39	32	59650	11	22	—
	5	9	0	4500	44	36	98050	8	22	—
マウンテンデュー MTN DEW	1	12	1000	1750	17	14	4670	20	22	缶 缶入り清涼飲料のレシピ
ペプシネックス PEPSI NEX	2	12	1250	2000	22	18	14420	24	22	缶 缶入り清涼飲料のレシピ
AXE フレグランス ボディスプレー AXE	1	7	0	3500	12	—	2880	20	22	缶 AXE（アックス）の設計図

※1……開発に必要なレベルはなし。生産は研究開発班レベル5で行なえる。

ボンカレー

ボンカレーネオ

マウンテンデュー

AXE フレグランス ボディスプレー

ボンカレーゴールド21

DORITOS/ドリトス

ペプシネックス

装備品

フルトン回収システム
FULTON SYS

開発に必要な設計図&スキル　—

無力化した敵兵や捕虜に近づいてアクションボタンを押すと、その敵兵または捕虜を回収してMSFのスタッフにすることができる。ランクが上がると、携行できる数が増えていくほか、回収時に敵兵がアイテムを落とすようになる。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	※1	—	—	—	9	携行可能数9
2	開発12	—	5190	100	10	携行可能数10
3	開発24	—	23370	15	11	携行可能数11
4	開発49	—	87430	8	12	携行可能数12／回収時にアイテムを1つ落とさせる
5	開発62	—	164720	5	13	携行可能数13／回収時にアイテムを2つ落とさせる

アナライザー
ANALYZER

開発に必要な設計図&スキル　—

一定距離内にいる敵兵または捕虜を見つづけると、そのライフやもっとも高い能力とランクを解析できる。ランクが上がると解析速度や解析可能な距離が増し、解析できる情報も増える。フルトン回収前に使うと、強い兵士がわかるので便利だ。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	開発2	—	1980	100	—	ライフと能力のみ解析
2	開発19	—	20810	20	—	落とすアイテムが1つわかるようになる
3	開発32	諜報20	36730	20	—	持っているスキルの系統もわかるようになる（アイテムは2つ）
4	開発51	諜報41	92980	20	—	すべての情報を解析（アイテムは3つ）
5	開発61	諜報61	161010	20	—	すべての情報を解析（アイテムは4つ）

盾
SHIELD

開発に必要な設計図&スキル　B 盾の設計図

敵の攻撃を防ぐための盾。片手で扱える武器を装備しているときは左手に持って敵の攻撃を防ぎ、両手で扱う武器を装備しているときは背負って背後からの攻撃を防ぐ。ランクが上がっていくほど、耐えられる回数が増加する。

ランク	必要班レベル ※2		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	—	開発19	16010	100	1	銃撃を25回防ぐ ※3
2	実戦10	開発24	26820	15	1	銃撃を28回防ぐ ※3
3	実戦24	開発40	52020	8	1	銃撃を30回防ぐ ※3
4	実戦48	開発59	115210	8	1	銃撃を38回防ぐ ※3
5	実戦75	開発75	212870	5	1	銃撃を48回防ぐ ※3

盾（赤）
SHLD(R)

開発に必要な設計図&スキル　Bb 盾（色付）の設計図

色がついた盾。ランクが上がっていくと、赤→青→緑→黄→黒の順に色が変化し、名称や略称も変わる。耐久度は上記の盾より若干高い。色にこだわりがなければ、こちらを使っていこう。

ランク	必要班レベル ※2		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	実戦36	開発45	25440	8	1	銃撃を35回防ぐ ※3
2	実戦43	開発53	59130	5	1	銃撃を40回防ぐ ※3
3	実戦44	開発54※4	84430	5	1	銃撃を43回防ぐ ※3
4	実戦54	開発67※4	137430	3	1	銃撃を45回防ぐ ※3
5	実戦67	開発83	242500	3	1	銃撃を50回防ぐ ※3

※1……開発に必要なレベルはなし。生産は研究開発班レベル5で行なえる。　※2……実戦部隊のレベルは開発にのみ必要で、生産には関係しない。
※3……スネーク・イン中やスキルの囮を所持していると防げる回数が2倍になり、スネーク・イン中の仲間も盾を構えると4倍になる。
※4……RANK.3の生産は研究開発班レベル64、RANK.4の生産は研究開発班レベル71で行なえる。

暗視ゴーグル
NVG

開発に必要な設計図&スキル　設 暗視ゴーグルの設計図

熱源を探知することで、暗い場所でも敵やアイテムが見えるようになる。また、草むらなどに隠れている敵兵も発見しやすくなり、特に偵察兵を見つけるのに便利。ランクが上がると連続で使える時間が延びていく。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	開発20	諜報4	21680	20	—	連続で63秒使える
2	開発25	諜報12	48030	15	—	連続で84秒使える
3	開発51	諜報33	122490	8	—	連続で127秒使える
4	開発69	諜報58	202980	5	—	連続で254秒使える
5	開発87	諜報89	332310	3	—	バッテリー消費がなく、無限に使える

ソニック・アイ
SONIC EYE

開発に必要な設計図&スキル　設 ソニック・アイの設計図

装備中は周囲の音を探知して、白い円として視覚化する。主には敵兵や敵兵器がいる方向に白い円が発生し、円の中にプレイヤーの位置から聞こえる音の大きさが表示される。ランクが上がると、連続で使える時間が延びていく。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	開発15	諜報3	11670	24	—	連続で63秒使える／ホフクか張り付き状態のときのみ作動
2	開発24	諜報10	26820	15	—	連続で84秒使える
3	開発40	諜報26	52020	8	—	連続で127秒使える
4	開発66	諜報55	134650	8	—	連続で254秒使える
5	開発81	諜報83	235090	5	—	バッテリー消費がなく、無限に使える

ラブダンボール
LOVE BOX

開発に必要な設計図&スキル　—

装備すると中に隠れることができ、スネーク・イン状態で装備するか、仲間がそばでアクションボタンを押すと、仲間も中に入れる。中からはハンドガンを撃てるほか、移動しながら攻撃ボタンを押すと体当たりが可能。また、ドロップすれば足場になる。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	開発5	—	—	—	1	銃撃を25発耐える ※2
2	開発29	—	22840	20	1	銃撃を30発耐える ※2
3	開発37	—	45080	20	1	銃撃を35発耐える ※2
4	開発51	—	92980	20	1	銃撃を40発耐える ※2
5	開発75※1	—	212870	20	1	銃撃を50発耐える ※2

ダンボール戦車
BOX-TANK

開発に必要な設計図&スキル　設 ダンボール戦車の設計図

戦うためのダンボール。先に入ったプレイヤーが移動を担当し、もう1人が攻撃を行なう。攻撃役は構えると照準を動かせるようになり、攻撃ボタンで発砲。そのほかの基本的な使い方はラブダンボールと同じだが、足場にはできない。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	開発44	—	24520	15	1	攻撃の最大威力4000、最小威力2000／銃撃を25発耐える ※2
2	開発51	—	55790	8	1	攻撃の最大威力5000、最小威力2500／銃撃を30発耐える ※2
3	開発64	—	107580	8	1	攻撃の最大威力6000、最小威力3000／銃撃を35発耐える ※2
4	開発70	—	145760	5	1	攻撃の最大威力7000、最小威力3500／銃撃を40発耐える ※2
5	開発83	—	242500	5	1	攻撃の最大威力8000、最小威力4000／銃撃を50発耐える ※2

※1……生産は研究開発班レベル72で行なえる。
※2……計測にはMk.22を使用。ショットガンやミサイルなどの場合は1発で壊れる。

ダンボール戦車（スタン砲装備）

BOX-T(STN)

開発に必要な設計図&スキル　設 ダンボール戦車の設計図

気力にダメージを与える砲撃を行なうダンボール戦車。開発するためには、先にダンボール戦車を作っておく必要がある。使い方はダンボール戦車と同じで、どのランクでも最大威力は4000、最小威力は2000で固定。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
2	開発59	—	69130	8	1	銃撃を30発耐える ※2
3	開発67	—	114520	8	1	銃撃を35発耐える ※2
4	開発74	—	156870	5	1	銃撃を40発耐える ※2
5	開発86	—	253610	5	1	銃撃を50発耐える ※2

ダンボール戦車（スモーク弾装備）

BOX-T(SMK)

開発に必要な設計図&スキル　設 ダンボール戦車の設計図

煙を発生させて敵の視界をふさぐスモーク弾を撃つことができる。ダンボール戦車を作ることで開発できようになり、使い方もダンボール戦車と同じ。ランクが上がるごとに、スモークの効果時間が長くなっていく。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
2	開発56	—	64130	8	1	スモークの効果時間20秒／銃撃を30発耐える ※2
3	開発66	—	112210	8	1	スモークの効果時間25秒／銃撃を35発耐える ※2
4	開発72	—	151320	5	1	スモークの効果時間30秒／銃撃を40発耐える ※2
5	開発84	—	246200	5	1	スモークの効果時間35秒／銃撃を50発耐える ※2

ダンボール爆弾

BOX BOMB

開発に必要な設計図&スキル　設 ダンボール爆弾の設計図

使い方はラブダンボールと同じだが、壊れるか、開けようとすると爆発して周囲にダメージを与える。爆発時は中に隠れているプレイヤーもダメージを受けるので注意。ランクが上がると威力が上がっていく。

ランク	必要班レベル ※3		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	実戦38	開発47	27290	15	1	爆発の最大威力4000、最小威力1600／銃撃を25発耐える ※2
2	実戦44	開発54	60790	8	1	爆発の最大威力5000、最小威力2000／銃撃を25発耐える ※2
3	実戦50	開発62	102950	5	1	爆発の最大威力6000、最小威力2400／銃撃を25発耐える ※2
4	実戦56	開発69※4	142980	5	1	爆発の最大威力7000、最小威力2800／銃撃を25発耐える ※2
5	実戦65	開発81	235090	5	1	爆発の最大威力8000、最小威力3200／銃撃を25発耐える ※2

スタンダンボール

BOX STUN

開発に必要な設計図&スキル　設 スタンダンボールの設計図

気力にダメージを与えるダンボール爆弾で、使い方もダンボール爆弾と同様。やはり、爆発時は中のプレイヤーもダメージを受けるので気をつけよう。ランクが上がると威力が上がっていく。

ランク	必要班レベル ※3		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
2	実戦45	開発56	64130	5	1	爆発の最大威力4000、最小威力1400／銃撃を25発耐える ※2
3	実戦52	開発64	107580	5	1	爆発の最大威力5000、最小威力1750／銃撃を25発耐える ※2
4	実戦60	開発74	156870	5	1	爆発の最大威力6000、最小威力2100／銃撃を25発耐える ※2
5	実戦68	開発84	246200	5	1	爆発の最大威力7000、最小威力2450／銃撃を25発耐える ※2

※3……実戦部隊のレベルは開発にのみ必要で、生産には関係しない。
※4……生産は研究開発班レベル70で行なえる。

スモークダンボール
BOX_SMOKE

開発に必要な設計図&スキル | 陸スモークダンボールの設計図

開けたり壊したときにスモークを発生させるダンボール。ランクが上がると、スモークが発生している時間が長くなっていき、長い時間敵の視界をふさげるようになる。中にいてもダメージは受けないが、周囲は見えなくなるので注意。

ランク	必要班レベル ※1		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
2	実戦41	開発51	55790	5	1	スモークの効果時間20秒／銃撃を25発耐える ※2
3	実戦48	開発59	96010	5	1	スモークの効果時間25秒／銃撃を25発耐える ※2
4	実戦54	開発67	137430	5	1	スモークの効果時間30秒／銃撃を25発耐える ※2
5	実戦60	開発74	209160	5	1	スモークの効果時間35秒／銃撃を25発耐える ※2

アサシン・ストロー・ボックス
ASSN.BOX

開発に必要な設計図&スキル | —

M016で入手後に生産できるようになるダンボール。敵の近くで攻撃ボタンを押すと敵を中に引き込んで気絶させるほか、箱の中の仲間がフルトン回収システムを装備していると自動的にフルトン回収する。なお、何度も引き込んでいると壊れる。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	※3	—	—	—	1	—

救命ダンボール
RESCUE_BOX

開発に必要な設計図&スキル | 陸救命ダンボールの設計図

中に入ると自分のライフ回復量が増加するほか、心臓マッサージする際に相手のライフ回復量が増加。ランクが上がることで、どちらの回復量も増加していく。CO-OPS時に持っていくと便利だ。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	開発45	医療36	25440	15	1	銃撃を25発耐える ※2
2	開発61	医療49	72460	8	1	銃撃を30発耐える ※2
3	開発69	医療56	119150	5	1	銃撃を35発耐える ※2
4	開発79	医療64	170760	3	1	銃撃を40発耐える ※2
5	開発86	医療69	253610	3	1	銃撃を50発耐える ※2

双眼鏡
BINOS

開発に必要な設計図&スキル | —

装備中は攻撃ができなくなるが、遠い場所を拡大して見られるようになる。ファインダーを覗いているときに方向キー左右を押すことで、双眼鏡の倍率を100～500%の間で調整可能だ。遠距離から敵の様子をうかがうときに使おう。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	—	—	—	—	—	—

カメラ
CAMERA

開発に必要な設計図&スキル | —

実際に画面を保存できるカメラ。装備するとファインダーを覗き、攻撃ボタンでシャッターを切る。倍率は双眼鏡と同じ操作で調整可能。撮った写真は、PSP本体のクロスメディアバーで確認できる。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	—	—	—	—	—	—

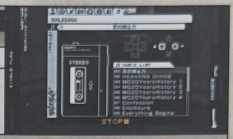
※1……実戦部隊のレベルは開発にのみ必要で、生産には関係しない。
※2……計測にはMk.22を使用。ショットガンやミサイルなどの場合は1発で壊れる。
※3……開発に必要なレベルはなし。生産は研究開発班レベル37で行なえる。

WALKMAN®（TPS-L2）

WALKMAN®

開発に必要な設計図&スキル ―

ミッションに持っていくと、ポーズメニューでBGMを変更できるようになる（一部のミッションやVERSUS OPSでは使用不可）。ランクが上がると名前が変わり、機能が増加。ちなみに、E121～E128で装備するとモンスターの咆哮を防げる。



ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	開発14	―	3410	5	―	―
2	開発27	―	20430	5	―	―
3	開発44	―	61280	5	―	曲の頭出しが可能になる
4	開発62	―	123540	5	―	ランダム再生や曲の盛り上がり部分のみの再生が可能になる

IDカード（H）

ID CARD(H)

開発に必要な設計図&スキル ―

MO10クリア後にヒューイからもらえる。MO13に登場する研究施設に入るためのアイテムのはずだが、実際に入ることはできない。その理由は、MO13クリア後やストレンジラブとのブリーフィングで聞くことができる。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	―	―	―	―	―	―

ステルスマット

STLTH MAT.

開発に必要な設計図&スキル 設 ステルスマットの設計図　ス メタマテリアル技術（研究開発班）

装備中にホフクや張り付き状態になると、ステルスマットを1つ消費して自分が透明化する。また、仲間のそばでアクションボタンを押すと、ステルスマットを1つ消費して相手を透明化させる。ただし、敵に発見されたあとに使っても効果はない。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	開発45	諜報9	201760	5	1	携行可能数5
2	開発85	諜報34	349900	3	1	携行可能数10

ステルス迷彩

STLTH CAMO

開発に必要な設計図&スキル 設 ステルス迷彩の設計図　ス メタマテリアル技術（研究開発班）

装備するとクリアランクSを獲得できなくなるが、透明化して敵に見つからなくなる。連続で254秒使用できるが、敵にぶつかると装備が解除されるほか、敵兵器との戦いで隠れずに使っていた場合は気づかれてしまう。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
5	開発88	諜報88	361010	3	―	―

無限バンダナ

BANDANA

開発に必要な設計図&スキル 設 無限バンダナの設計図

持っている武器の弾薬数が無限になるバンダナ。ただし、武器の装弾数は変わらないため、リロードは必要。携行できる弾数が少ないミサイルや支援補給マーカーといった武器と組み合わせると便利だ。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	実戦88	開発88	565260	3	―	―

レーダー

サラウンドインジケーター

SRND.IND.

開発に必要な設計図&スキル	—

装備中は画面右上にレーダーが表示されるようになり、周囲の音が波形で表示される(Nが北の方向を表す)。音が大きいほど波形が激しく動く。バッテリーの消費はないので、常時使うことができる。

ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	—	—	—	—	—	—
2	開発17	課報7	22610	15	—	赤い点で近くの敵の位置が表示される

ソリトンレーダー

SOLITON R.

開発に必要な設計図&スキル	R ソリトンレーダーの設計図

周囲の地形や敵の位置だけでなく、敵の視界まで表示する高性能センサー。潜入フェイズ以外では使用できず、チャフグレネードの効果中も使えないので注意。ランクが上がることでバッテリーの消費量が減少する。

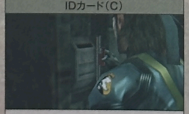
ランク	必要班レベル		開発コスト	開発速度	基本補充数	ランクごとの特徴
1	開発39	課報41	219300	4	—	連続で15秒使える
2	開発53	課報55	297070	4	—	連続で31秒使える
3	開発64	課報66	358190	4	—	連続で42秒使える
4	開発79	課報81	441520	4	—	連続で84秒使える
5	開発87	課報89	485960	2	—	バッテリー消費がなく、無限に使える

POINT 特定ミッション専用のアイテム

IDカード(C)、IDカード(P)、糸鋸の3つは、特定のミッションでのみ持つことができ、マザーベースでは確認できない。IDカード(C)は M014 で特定の敵兵をボディチェックすると、IDカード(P)は M019 のアーティストデモのコマンド入力にすべて成功すると入手できる(DEMO OPSでは成功しても入手できない)。また、M020 の洗面台の前でアクションボタンを押すと、隠し持っていた糸鋸を入手できるのだ。いずれも、装備品を選ぶ画面で説明を読めるので、一度は手にしておこう。特に、IDカード(P)はクリアランクSを獲得するためにも手にしたい。

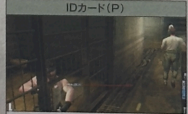
マザーベースで確認できない3つのアイテム

IDカード(C)



セシールがストレンジラブの研究施設で盗んだもの。当初はヒューイのカードで研究施設に入る予定だったが、ストレンジラブに使えなくされたため、セシールが兵士に奪われたIDカード(C)を探すことになる。

IDカード(P)



入手後は、M020 プレイ時のみ所持している。装備して鉄格子の前でアクションボタンを押すと、一度だけ鉄格子を開けることができるのだ。脱獄はこれだけでも十分だが、持っていない場合は右の糸鋸が必要になる。

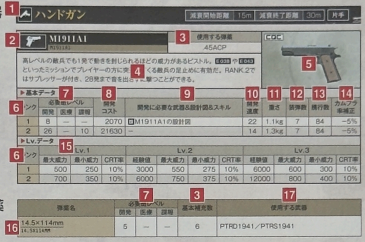
糸鋸

装備して鉄格子の前でアクションボタンを押すと、鉄格子を切る準備をする。LボタンとRボタンを交互に押すと、鉄格子を切れるのだ。音がするので、敵兵士に気づかれないよう注意して使おう。

武器データ

武器は同じものでもランクやレベルが違うと、重量や威力などが変わる。そういった武器のデータを公開しよう。P.504では弾薬も掲載している。

データの見方



1 カテゴリ
左にはゲーム中に表示される武器カテゴリのアイコンとカテゴリ名を記載。右には武器の威力が低下しはじめる減衰開始距離と、その低下が終わる減衰終了距離(P.045)、および武器を片手で扱うか両手で扱うかを表記している(それぞれ例外は解説に記載)。カテゴリの並び順はゲームに準じている。

2 武器名
左が各武器のアイコン、上が正式名称、下が略称。なお、いずれも一番低いランクのときのものを掲載。

3 使用する弾薬／基本補充数
弾薬を使用する武器には弾薬名が、投擲武器や設置武器および弾薬には1ターンごとの基本補充数(P.089)が入る。

4 解説
武器の特徴や切り替え後の性能などを紹介。なお、武器を変更できるアサルトライフルの切り替え方法は以下のとおり。
シュータータイプ……武器選択中に R ボタン
アクションタイプ……武器選択中に R ボタン
ハンタータイプ……武器選択中に方向キー右

5 武器外見
武器の外見とタイプを示すアイコン。一番低いランクのときのものを掲載。アイコンの意味は以下のとおり。
CQC……装備したままCQCが行えることを示す
……ノーダメージ武器。ライフや気力に対してダメージを与えない武器を示す
ZZZ……睡眠武器。敵兵を睡眠状態にできる
STN……気絶武器。敵兵を気絶状態にできる

6 ランク
武器のランク。

7 必要班レベル
そのランクの武器の開発や弾薬の生産に必要な班のレベル。項目の意味は以下のとおり(糧食はバナナのみ)。
開発……研究開発班の班レベル
糧食……糧食班の班レベル
医療……医療班の班レベル
諜報……諜報班の班レベル

8 開発コスト
そのランクの武器を開発するために必要なGMP。

9 開発に必要な武器&設計図&スキル
各ランクの武器を開発するために持っている必要がある武器や設計図、スキル。アイコンの意味は以下のとおり。
武……必要な武器　図……必要な設計図
ス……必要なスキル。スキルを持ったスタッフを研究開発班に所属させる必要がある

10 開発速度
1ターンが経過したときの、アイテムの開発速度の基本値。これが多いほど早く開発でき、最終的な速度は開発に必要な班レベルと現在の班レベルによって変わる(P.089)。

11 重さ
武器の重さ。

12 装弾数
装填できる弾の数。VERSUS OPSでは変わるものがある。

13 携行数
野戦服を着たときに携行できる弾の数。バトルドレスでは増加し、ネイキッド、スニーキング、水着では減少する。

14 カムフラ率補正
装備時のカムフラ率の変化。携行するだけでも2割変わる。

15 Lv.
武器のランクごとのLv.。項目の意味は以下のとおり。
なお、VERSUS OPSでは威力や回復量が変化する。
経験値……そのLv.になるために必要な経験値
最大威力……減衰開始距離以前に与える基本的なダメージ。武器外見にZZZかSTNがついている武器は、気力にダメージを与える
最小威力……減衰終了距離以降に与える基本的なダメージ。武器外見にZZZかSTNがついている武器は、気力にダメージを与える
最大回復量……減衰開始距離以前の回復量
最小回復量……減衰終了距離以降の回復量
効果時間……スモークグレネード(P.496)などの効果時間
耐久力……デコイ(P.502)の耐久力
CRT率……クリティカル(P.044)の発生確率

16 弾薬名
弾薬の名称。

17 使用する武器
その弾薬を使用する武器。

ハンドガン

減衰開始距離 15m | 減衰終了距離 30m | 片手

Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）

Mk.22

使用する弾薬：麻酔弾（ハンドガン用）

サプレッサー付きの麻酔銃。頭部やお尻に当てた場合は、即座に眠らせることが可能（一部の敵兵を除く）。なお、サプレッサーはランクが上がるごとに、8回→24回→32回→40回→48回と使える回数が上がっていく。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	—	—	—	—	—	—	1.1kg	8	24	−5%
2	2	—	—	2480	—	100	1.1kg	8	32	−5%
3	42	27	27	63740	—	10	1.1kg	8	32	−5%
4	64	53	53	145230	—	7	1.1kg	8	32	−5%
5	78	63	63	251970	—	5	1.1kg	8	32	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	500	500	0%	3000	550	550	0%	6000	600	600	0%
2	850	850	0%	6000	900	900	0%	12000	950	950	0%
3	1250	1250	0%	7500	1350	1350	0%	15000	1450	1450	0%
4	1750	1750	0%	10500	1850	1850	0%	21000	1950	1950	0%
5	2200	2200	0%	15000	2300	2300	0%	30000	2400	2400	0%

EZ GUN（LIFE回復弾）

EZ GUN (LR)

使用する弾薬：LIFE回復弾

弾を当てた相手のライフを回復させる特殊なハンドガン（敵には効果なし）。CO·OPSで仲間のライフを回復させるときに使っていきたい。回復量が多く、大型兵器やAI兵器との戦いでは、誰か1人が持っているだけでも心強い武器。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	46	18	18	53390	図EZ GUN（LR）の設計図	7	0.7kg	1	12	−5%
3	47	28	28	76760	—	7	0.7kg	1	12	−5%
4	63	50	50	142110	—	7	0.7kg	1	12	−5%
5	83	83	83	272810	—	5	0.7kg	1	12	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大回復量	最小回復量	CRT率	Lv.2 経験値	最大回復量	最小回復量	CRT率	Lv.3 経験値	最大回復量	最小回復量	CRT率
2	2000	2000	0%	6000	2100	2100	0%	12000	2200	2200	0%
3	3000	3000	0%	7500	3200	3200	0%	15000	3400	3400	0%
4	4000	4000	0%	10500	4300	4300	0%	21000	4600	4600	0%
5	5000	5000	0%	15000	5400	5400	0%	30000	5800	5800	0%

CHECK Mk.22やモシンナガンをお尻に当てると？

Mk.22やモシンナガン（P.485）といった麻酔銃は、上記のとおり頭のほか、お尻の中央に当てるとすぐさま敵兵を眠らせられる。しかも、お尻に弾が当たった敵兵は、悲鳴をあげて倒れるのだ。悲鳴でほかの敵兵に気づかれる危険はあるが、おもしろい倒れ方をするのでぜひ見てほしい。

EZ GUN（気力回復弾）

EZ GUN(MR)

使用する弾薬：気力回復弾

CO-OPSで弾を当てた仲間の気力を回復させる（敵には効果なし）。装弾数は少ないので、1発1発慎重に狙って撃とう。EZ GUN（LIFE回復弾）と同様に、SINGLEでは効果がないため、持っていかないように。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	46	18	18	53390	R EZ GUN（MR）の設計図	18	0.7kg	1	12	−5%
3	47	28	28	76760	−	7	0.7kg	1	12	−5%
4	61	48	48	135860	−	5	0.7kg	1	12	−5%
5	79	79	79	256140	−	3	0.7kg	1	12	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大回復量	最小回復量	CRT率	Lv.2 経験値	最大回復量	最小回復量	CRT率	Lv.3 経験値	最大回復量	最小回復量	CRT率
2	1500	1500	0%	6000	1600	1600	0%	12000	1700	1700	0%
3	2000	2000	0%	7500	2100	2100	0%	15000	2200	2200	0%
4	3500	3500	0%	10500	3600	3600	0%	21000	3700	3700	0%
5	4000	4000	0%	15000	4100	4100	0%	30000	4200	4200	0%

PM

PM

使用する弾薬：9×18mm

コンパクトな設計でカムフラ率の減少が非常に小さいものの、サプレッサーは付いておらず消音効果がない。潜入ミッションで使う際は、発砲音に気づかないように敵の位置や数に注意しよう。ミッションに持っていける弾薬の数は多め。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	15	—	—	7430	R PMの設計図	22	0.7kg	9	108	−1%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	450	225	10%	6000	475	237	10%	12000	500	250	10%

PB/6P9

PB/6P9

使用する弾薬：9×18mm

コンパクト設計のPMにサプレッサーを装備させたタイプ。サプレッサーはRANK.3、4ともに使用回数無制限で非常に使いやすい。敵に気づかれたくないミッションで、敵兵をキルしたり、キッドナッパーを破壊して進みたいときに持ってこいといえる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	48	—	28	79360	A PM RANK.2 R PB/6P9の設計図	18	1kg	9	108	−1%
4	71	—	66	167110	−	18	1kg	9	108	−1%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	600	300	10%	7500	625	312	10%	15000	650	325	10%
4	750	375	10%	10500	775	387	10%	21000	800	400	10%

M1911A1

M1911A1

使用する弾薬: .45ACP

高レベルの敵兵でも1発で動きを封じられるほどの威力があるピストル。E038 や E043 といったミッションでプレイヤーの方に突進してくる敵兵の足止めに有効だ。RANK.2ではサプレッサーが付き、28発まで音を出さずに撃つことができる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	課報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	8	—	—	2070	設M1911A1の設計図	22	1.1kg	7	84	−5%
2	26	—	10	21630	−	14	1.3kg	7	84	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	500	250	10%	3000	550	275	10%	6000	600	300	10%
2	700	350	10%	6000	750	375	10%	12000	800	400	10%

M1911A1カスタム

M1911(CT)

使用する弾薬: .45ACP

M1911A1のカスタムモデルで、全体的に性能が上昇している。RANK.4と5ではCRT率が大幅に向上するほかサプレッサーが装備され、RANK.4では28発、RANK.5では63発まで音を出さずに撃つことができるのだ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	課報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	45	—	—	71550	武M1911A1 RANK.2 設M1911A1カスタムの設計図	14	1.1kg	7	84	−5%
4	57	—	45	123360	−	14	1.2kg	7	84	−5%
5	73	—	73	231140	−	14	1.2kg	7	84	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	900	450	15%	7500	900	450	16%	15000	900	450	17%
4	1100	550	20%	10500	1100	550	21%	21000	1100	550	22%
5	1200	600	25%	15000	1200	600	26%	30000	1200	600	27%

C96

C96

使用する弾薬: 9mmパラベラム弾

連射性能が高いピストル。RANK.4と5ではフルオート射撃が可能で、RANK.5では装弾数が増加する。そのぶん反動が大きく照準のコントロールが難しいため、腕に自信のあるプレイヤー向けの武器といえる。ミッションに持っていける弾薬も多い。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	課報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	49	—	—	81960	設C96の設計図	18	1.2kg	10	120	−5%
4	62	—	—	138980	−	18	1.2kg	10	120	−5%
5	78	—	—	251970	−	14	1.3kg	20	240	−7%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	900	450	10%	7500	930	465	10%	15000	960	480	10%
4	1100	550	10%	10500	1130	565	10%	21000	1160	580	10%
5	1300	650	10%	15000	1350	675	10%	30000	1400	700	10%

M19
M19

使用する弾薬
.357マグナム

敵を吹き飛ばせるほど強力な威力を誇るが、そのぶん反動が大きい。RANK.4ではロングバレルを装備させ、命中精度がアップ。さらに、RANK.5ではレーザーサイトが追加され、狙いをつけるのが容易になる。なお、減衰開始～終了距離は、6～60mとなっている。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	47	—	—	76760	R M19の設計図	14	1kg	6	72	−7%
4	70	—	—	163980	−	14	1.1kg	6	72	−7%
5	82	—	—	268640	A 光学技術	14	1.4kg	6	72	−7%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	1000	800	10%	7500	1050	840	10%	15000	1100	880	10%
4	1250	1000	10%	10500	1300	1040	10%	21000	1350	1080	10%
5	1500	1200	10%	15000	1550	1240	10%	30000	1600	1280	10%

カンプピストル
K.PISTOL

使用する弾薬
小型成形炸薬弾

グレネードを撃ち出すハンドキャノン。単発ながら、装甲車にも通用する高い威力を持つ。RANK.5ではライフルストックが追加装備され、命中率が向上。装弾数とリロード時間はイマイチなので、1発1発を確実に当てていきたい。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
4	84	—	—	207730	R カンプピストルの設計図	7	1.5kg	1	12	−6%
5	92	—	—	310310	−	5	2.4kg	1	12	−15%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
4	20000	10000	0%	10500	21000	10500	0%	21000	22000	11000	0%
5	25000	12500	0%	15000	26000	13000	0%	30000	27000	13500	0%

支援補給マーカー射出器
SUPPLY MK.

使用する弾薬
支援補給マーカー（射出型）

射撃後、構えずに攻撃ボタンを押すことで、着弾地点にダンボールによる支援補給（アイテムや弾薬）が来る。落ちてくるダンボールにぶつかると、気力が0になって気絶するので注意。また、使いすぎるとミッションクリア時に英雄度が低下する。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	41	—	24	61130	R 支援補給マーカー射出器の設計図	22	0.7kg	1	10	−5%
4	55	—	44	117110	−	22	0.7kg	1	11	−5%
5	75	—	75	239470	−	22	0.7kg	1	12	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	0	0	0%	7500	0	0	0%	15000	0	0	0%
4	0	0	0%	10500	0	0	0%	21000	0	0	0%
5	0	0	0%	15000	0	0	0%	30000	0	0	0%

支援砲撃マーカー射出器
STRIKE MK.

使用する弾薬：支援砲撃マーカー（射出型）

射撃後、構えずに攻撃ボタンを押すことで、着弾地点にMSF基地からの支援砲撃が来る。砲撃の範囲内にいると自分もダメージを受けてしまうほか、支援補給マーカー射出器と同様に使いすぎると英雄度が低下してしまう。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	43	—	25	106140	M支援攻撃マーカー射出器の設計図	22	0.7kg	1	3	−5%
4	67	—	53	154610	−	22	0.7kg	1	4	−5%
5	80	—	80	260310	−	22	0.7kg	1	5	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	19250	11550	10%	7500	19800	11880	10%	15000	20350	12210	10%
4	20900	12540	10%	10500	21450	12870	10%	21000	22000	13200	10%
5	22550	13530	10%	15000	23100	13860	10%	30000	23650	14190	10%

バナナ
BANANA

使用する弾薬：−

コスタリカ産のバナナ。ダメージを与えたり、食べてライフを回復することはできないが、敵をホールドアップさせることはできる。E035 E036 E037では、バナナを使ってすべての敵兵をホールドアップさせることになる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	糧食	医療	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	17	3	—	5260	Mバナナの栽培説明書	22	0.2kg	—	—	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	0	0	0%	60	0	0	0%	120	0	0	0%

ショットガン

減衰開始距離 8m ｜ 減衰終了距離 40m ｜ 両手

水平二連ショットガン
TWIN BRL.

使用する弾薬：12ゲージ弾

威力の大きな散弾を発射するショットガン。射程が短く、装弾数が少ないのがネック。ランクが上がると銃身が切り詰められて狙いをつけやすくなり、リロード速度も向上する。突進してきた敵の足止めに使っていこう。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	12	—	—	3960	M水平二連ショットガンの設計図	18	3.5kg	2	40	−26%
2	27	—	—	28090	−	18	2.5kg	2	40	−12%
3	47	—	—	93810	−	18	2.5kg	2	40	−12%
4	60	—	—	162230	−	18	2.5kg	2	40	−12%
5	85	—	—	343610	−	18	2.5kg	2	40	−12%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	2500	500	5%	3000	2625	525	6%	6000	2750	550	7%
2	3350	670	8%	6000	3475	695	9%	12000	3600	720	10%
3	4200	840	11%	7500	4325	865	12%	15000	4475	895	13%
4	5050	1010	14%	10500	5175	1035	15%	21000	5300	1060	16%
5	5900	1180	17%	15000	6050	1210	18%	30000	6200	1240	19%

水平二連ショットガン(ゴム弾)

TWIN B.(R)

使用する弾薬: 12ゲージ・ゴム弾

気力にダメージを与えるゴム弾を発射し、頭に当てた場合は1発で気絶させることができる。E038やE043といった、敵が積極的に突進してくるミッションで、敵をキルせずに迎え撃つときに持っていきたい。E121～E126のランボスを気絶させるのにも便利。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	64	—	—	147920	R水平二連ショットガン RANK.2 R水平二連(ゴム弾)の設計図	6	2.5kg	2	40	−12%
4	71	—	—	204240	—	6	2.5kg	2	40	−12%
5	87	—	—	353800	—	6	2.5kg	2	40	−12%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	3000	2400	0%	7500	3000	2400	0%	15000	3000	2400	0%
4	4000	3200	0%	10500	4000	3200	0%	21000	4000	3200	0%
5	5000	4000	0%	15000	5000	4000	0%	30000	5000	4000	0%

M37

M37

使用する弾薬: 12ゲージ弾

軽量のショットガンで、ランクが上がると装弾数が増加していく。また、RANK.4と5ではサプレッサーが付き、潜入時にも便利になる。なお、サプレッサーはRANK.4で32発、RANK.5で64発まで使うことが可能だ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	29	—	—	31400	RM37の設計図	18	2.3kg	4	52	−15%
3	52	—	—	109730	—	8	2.5kg	7	70	−15%
4	67	—	53	188960	—	6	2.5kg	7	70	−15%
5	88	—	88	358890	—	12	2.5kg	7	70	−15%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	3150	630	0%	6000	3275	655	0%	12000	3400	680	0%
3	3750	750	0%	7500	3900	780	0%	15000	4050	810	0%
4	4500	900	0%	10500	4650	930	0%	21000	4750	950	0%
5	5250	1050	0%	15000	5400	1080	0%	30000	5550	1110	0%

M37(ロングバレル)

M37(LB)

使用する弾薬: 12ゲージ弾

M37にロングバレルとライフルストックを付けることで、集弾率と命中率が上昇。減衰開始～終了距離が20～60mと大幅に向上した。さらに、RANK.5ではスコープも付いて狙いがつけやすくなる。近距離戦だけでなく、中距離～遠距離戦でも活用しよう。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
4	69	—	—	196600	RM37 RANK.3	12	3kg	4	48	−25%
5	94	—	—	389450	—	8	3.5kg	4	48	−25%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
4	4500	3600	15%	10500	4650	3720	15%	21000	4750	3800	15%
5	5250	4200	20%	15000	5400	4320	20%	30000	5550	4440	20%

スパス12
SPAS-12

使用する弾薬：12ゲージ弾

オートマティックで撃つことができるショットガン。強力な火力を誇る一方でリロードには時間がかかり、さらに照準も動かしにくく、使い勝手はいまいち。なお、RANK.4以上では装弾数が増え、リロードの回数を減らせるようになる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	60	—	—	135190	R スパス12の設計図	6	4.2kg	6	72	−25%
4	71	—	—	204240	—	4	4.3kg	8	72	−25%
5	92	—	—	379260	—	4	4.3kg	8	72	−25%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	3350	670	0%	7500	3450	690	0%	15000	3550	710	0%
4	3850	770	0%	10500	3950	790	0%	21000	4050	810	0%
5	4550	910	0%	15000	4650	930	0%	30000	4750	950	0%

CAW
CAW

使用する弾薬：19.5×76mm

装弾数や連射速度が良好で、ショットガンのなかでトップクラスの性能を誇る。携行できる弾薬の数もショットガンのなかではもっとも多く、連射しても弾はなかなか途切れない。一方で反動が大きく、連射しているときは狙いを定めにくい。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
5	97	—	—	404720	R CAWの設計図	2	4.3kg	10	100	−25%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	3750	750	0%	15000	3875	775	0%	30000	4000	800	0%

アサルトライフル

減衰開始距離 20m | 減衰終了距離 60m | 両手

M16A1
M16A1

使用する弾薬：5.56×45mm

反動が小さく、敵を狙いやすい。RANK.3でサプレッサー、RANK.4でショットガン（弾薬は12ゲージ弾を使用）、RANK.5でレーザーサイトが装備される（ショットガン時はサプレッサー無効）。特にショットガンの装備により、遠近問わずに戦えるようになるのが強み。

▶基本データ（/の右側はショットガン時の性能）

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	—	—	—	—	—	18	3.4kg	30	210	−25%
2	28	—	—	27040	—	12	3.4kg	30	210	−25%
3	50	—	30	93960	—	12	3.6kg	30	210	−28%
4	63	—	50	157900	R M16A1（ショットガン）の設計図	6	5.9kg	30/3	210/21	−28%
5	80	—	80	289230	R M16A1（ショットガン+レーザー）の設計図 Z 光学技術	6	6.2kg	30/3	210/21	−28%

▶Lv.データ（赤色のデータはショットガン時の性能）

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	500	250	0%	4500	525	262	0%	7500	550	275	0%
2	750	375	0%	6000	775	387	0%	10500	800	400	0%
3	900	450	0%	9000	925	462	0%	16500	950	475	0%
4	1100	550	1%	12000	1125	562	1%	22500	1150	575	1%
5	1300	650	3%	16500	1325	662	3%	36000	1350	675	3%
4	4000	800	0%	—	4100	820	0%	—	4200	840	0%
5	4500	900	0%	—	4600	920	0%	—	4700	940	0%

パトリオット
PATRIOT

使用する弾薬: 5.56×45mm

反動が非常に大きくコントロールが難しいが、装弾数が無限でリロードの必要がない。弾数が必要になる大型兵器やAI兵器との戦いで使っていこう。1発のダメージは低いため、連射して多くの弾を命中させられるように、常に照準を調整するのがコツ。

▶基本データ

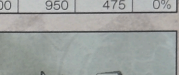
ランク	必要班レベル 開発	医療	課報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
5	99	—	—	477190	武M16A1 RANK.4 設パトリオットの設計図 ス愛国者	2	2.5kg	∞	∞	−20%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	750	375	0%	16500	800	400	0%	36000	950	475	0%

M16A1(グレネードランチャー装備)
M16A1(GL)

使用する弾薬: 5.56×45mm



サプレッサーと、40mm弾薬(M16系用)を使ったグレネードを装備させたM16A1で、敵の集団や敵兵器とも戦いやすくなった。状況に合わせて、アサルトライフルとグレネードの機能を使い分けていきたい。なお、こちらもRANK.5でレーザーサイトが付く。

▶基本データ(データはグレネードランチャー時の性能。アサルトライフル時の装弾数と携行数はM16A1と同じ)

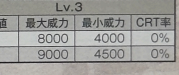
ランク	必要班レベル 開発	医療	課報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
4	70	—	56	182200	武M16A1 RANK.3 設M16A1(グレネード)の設計図	4	4.9kg	1	7	−28%
5	86	—	86	317010	設M16A1(グレネード+レーザー)の設計図 ス光学技術	4	5.2kg	1	7	−28%

▶Lv.データ(データはグレネードランチャー時の性能。アサルトライフル時の性能はM16A1と同じ)

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
4	7000	3500	0%	—	7500	3750	0%	—	8000	4000	0%
5	8000	4000	0%	—	8500	4250	0%	—	9000	4500	0%

M16A1(スモークグレネード)
M16A1(SGL)

使用する弾薬: 5.56×45mm



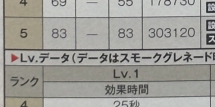
サプレッサーと40mmスモーク弾薬(M16系用)を使ったスモークグレネードを装備させたM16A1で、RANK.5でレーザーサイトが付く。敵の索敵を防げるようになり、多様な場面に対応できるようになった。ミッションに合わせて、使うM16A1を選ぼう。

▶基本データ(データはスモークグレネード時の性能。アサルトライフル時の装弾数と携行数はM16A1と同じ)

ランク	必要班レベル 開発	医療	課報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
4	69	—	55	178730	武M16A1 RANK.3 設M16A1(スモークG)の設計図	4	4.9kg	1	7	−28%
5	83	—	83	303120	設M16A1(スモークG+レーザー)の設計図 ス光学技術	4	5.2kg	1	7	−28%

▶Lv.データ(データはスモークグレネード時の性能。アサルトライフル時の性能はM16A1と同じ)

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	効果時間	Lv.3 経験値	効果時間
4	25秒	—	26秒	—	27秒
5	25秒	—	26秒	—	27秒



CHECK パトリオットに秘められた意味とは

M16A1を改造して作られたが、元の銃から性能が大きく変わっているパトリオット。これは「METAL GEAR SOLID 3：SNAKE EATER」で、ザ・ボスが最後に使った銃であり、装弾数が無限となっている。ちなみに、パトリオットの意味は愛国者。ザ・ボスが祖国を裏切らず、愛していたことを表しているのかもしれない。

M653

M653

使用する弾薬: 5.56×45mm

M16A1が軽量化されて、照準の移動速度が向上。RANK.4でサプレッサー、RANK.5で40mm弾薬（M16系用）を使うグレネードが付き、潜入と戦闘どちらの場面でも使いやすくなる。サプレッサーはRANK.4で90発、RANK.5で120発まで効果がある。

▶基本データ（/の右側はグレネード時の性能）

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	49	—	—	91070	R M16A1 RANK.2 B M653の設計図	12	2.5kg	30	210	−20%
4	65	—	52	164840	—	12	2.7kg	30	210	−25%
5	72	—	72	252190	B M653（グレネード）の設計図	4	4.1kg	30/1	210/7	−25%

▶Lv.データ（赤色のデータはグレネード時の性能）

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
3	875	437	0%	9000	900	450	0%	16500	925	462	0%
4	1050	525	1%	12000	1075	537	1%	22500	1100	550	1%
5	1225	612	3%	16500	1250	625	3%	36000	1275	637	3%
5	8000	4000	0%	—	8500	4250	0%	—	9000	4500	0%

M653（ショットガン装備）

M653(STG)

使用する弾薬: 5.56×45mm

ショットガン（弾薬は12ゲージ弾を使用）を装備させ、多数の敵とも戦いやすくなったM653。アサルトライフルのときは、120発まで効果があるサプレッサーが付く。敵に気づかれる前はアサルトライフル、気づかれてからの接近戦はショットガンで戦おう。

▶基本データ（データはショットガン時の性能。アサルトライフル時の装弾数と携行数はM653と同じ）

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
5	72	—	72	252190	R M653 RANK.4 B M653（ショットガン）の設計図	4	5kg	3	21	−25%

▶Lv.データ（データはショットガン時の性能。アサルトライフル時の性能はM653と同じ）

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
5	4500	900	0%	—	4600	920	0%	—	4700	940	0%

M653（スモークグレネード）

M653(SGL)

使用する弾薬: 5.56×45mm

M653に40mmスモーク弾薬（M16系用）を使ったスモークグレネードを装備させて、敵の視界をふさげるようになった。レーザーサイトの装備で命中率に優れるM16A1と、照準の移動速度に優れるM653のどちらを使うかは、プレイスタイルに合わせて選ぶといい。

▶基本データ（データはスモークグレネード時の性能。アサルトライフル時の装弾数と携行数はM653と同じ）

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
5	73	—	73	256820	R M653 RANK.4 B M653（スモークG）の設計図	4	4.1kg	1	7	−25%

▶Lv.データ（データはスモークグレネード時の性能。アサルトライフル時の性能はM653と同じ）

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	Lv.2 効果時間	Lv.3 経験値	Lv.3 効果時間
5	25秒	—	26秒	—	27秒

CHECK ショットガン装備のアサルトライフルの活用法

ショットガンは広い範囲に弾が飛んでいく。そのため、ダメージは低くなるが、遠くの敵にも当てやすい。さらに、腕や脚に当てれば、その動きをしばらく封じられる。M653（ショットガン装備）のような武器であれば、ショットガンで動きを止めたあと、アサルトライフルに切り替えてキルするといった使い方ができるだろう。

RK47

RK47

使用する弾薬

7.62×39mm

M16A1よりも高い威力を誇る一方で、命中精度は低くなっている。使いたいときは E001 や E002 で、使い勝手を確認しておくといい。なお、RANK.2では40mm弾薬(RK用)を使ったグレネードが利用可能になる。

▶基本データ(/の右側はグレネード時の性能)

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	19	—	—	7510	R RK47の設計図	12	3.8kg	30	210	−20%
2	32	—	—	33060	R RK47(グレネード)の設計図	4	5.4kg	30/1	210/7	−20%

▶Lv.データ(赤色のデータはグレネード時の性能)

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	550	275	0%	4500	585	292	0%	7500	620	310	0%
2	775	387	0%	6000	810	405	0%	10500	845	422	0%
2	4000	2000	0%	—	4500	2250	0%	—	5000	2500	0%

ADM63

ADM63

使用する弾薬

7.62×39mm

RK47から派生。フォアグリップが装備されて命中精度が向上したが、グレネードが外されて、敵集団を一掃することはできなくなっている。連射性能や命中性能を考えると、E038 や E043 といったミッションで敵兵を足止めするのにオススメ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	54	—	—	105540	R RK47 RANK.2 R ADM63の設計図	12	3.7kg	30	210	−22%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	1000	500	0%	9000	1035	517	0%	16500	1070	535	0%

ADM65

ADM65

使用する弾薬

7.62×39mm

ADM63の大きい反動が軽減されており、高い威力と命中精度を併せ持っている。グレネードやスモークグレネードは付いていないが、敵兵器との戦いだけでなく、潜入時に素早く敵兵を倒したい場面でも活用できる堅実な武器だ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
4	79	—	—	213450	R ADM63 R ADM65の設計図	6	3.2kg	30	210	−21%
5	90	—	—	335520	−	6	3.2kg	30	210	−21%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
4	1225	612	0%	12000	1260	630	0%	22500	1300	650	0%
5	1450	725	0%	16500	1485	742	0%	36000	1510	755	0%

アメリカと対峙するソ連/ロシアの主力小銃用アサルト・ライフル。
ソ連や友好ブロックでは、衛星国や友好国、支援する共産党の特力などに供給され、世界的に"最も多く使われた銃"とも言われる。

CHECK

RK47に見る対アメリカ

RK47はソ連の主力アサルトライフルで、衛星国や友好国などにも供給された。また、RK47から派生するADM63やADM65も、共産主義国家のルーマニア(1974年当時)で設計された。これらが、世界中の社会主義や共産主義の国家で使われたことを考えると、RK47は対アメリカの顔といえるのかもしれない。

RK47（スモークグレネード）

RK47（SGL）

使用する弾薬：7.62×39mm

RK47に40mmスモーク弾薬（RK用）を使ったスモークグレネードを装備させることで、敵兵の索敵能力を抑えられるようになっている。RK47を使う場合は、ミッションに合わせてグレネード付きかスモークグレネード付きを使い分けよう。

▶基本データ（データはスモークグレネード時の性能。アサルトライフル時の装弾数と携行数はRK47と同じ）

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	34	—	—	36060	設RK47 RANK.1 設RK47（スモークG）の設計図	4	5.4kg	1	7	−20%

▶Lv.データ（データはスモークグレネード時の性能。アサルトライフル時の性能はRK47と同じ）

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	Lv.2 効果時間	Lv.3 経験値	Lv.3 効果時間
2	25秒	—	26秒	—	27秒

RPK

RPK

使用する弾薬：7.62×39mm

銃身が長いため照準が動かしにくく、リロードにも時間がかかるが、RK47より命中精度が高い。敵を吹き飛ばしやすい弾薬を使っているため、敵の足止めも可能だ。ランクが上がると装弾数が増え、リロードの回数を抑えられるようになる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
4	81	—	—	220400	設RPKの設計図	6	4.9kg	40	240	−25%
5	94	—	—	354040	—	6	5.1kg	75	300	−25%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
4	1225	612	0%	12000	1260	630	0%	22500	1300	650	0%
5	1450	725	0%	16500	1485	742	0%	36000	1510	755	0%

FAL

FAL

使用する弾薬：7.62×51mm

大口径のアサルトライフルで、威力が高くAUTO AIMもしやすい。RANK.3では銃身が切り詰められ、照準の移動速度が向上。さらに、RANK.4ではレーザーサイトを装備させることで、敵に狙いをつけやすくなる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	29	—	—	28550	設FALの設計図	12	4.3kg	20	140	−26%
3	45	—	—	79500	—	6	3.8kg	20	140	−26%
4	67	—	—	171780	入光学技術	6	4.1kg	20	140	−26%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
2	700	350	0%	6000	725	362	0%	10500	750	375	0%
3	900	450	1%	9000	925	462	1%	16500	950	475	1%
4	1100	550	3%	12000	1125	562	3%	22500	1150	575	3%

SUG

SUG

使用する弾薬: 5.56×45mm

コンパクトで使いやすく、反動も抑えられている。クリティカルの発生率が非常に高く、威力以上の力を発揮しやすいため、敵兵器やモンスター相手にも、ほかのアサルトライフルよりも効率よくダメージを与えられる可能性が高い。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
5	84	—	—	307750	設 SUGの設計図	4	3.8kg	30	210	−20%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	975	487	20%	16500	1000	500	20%	36000	1025	512	20%

G11

G11

使用する弾薬: 4.73×33mm

4.73×33mmという小さな弾薬を使うことで反動が抑えられており、非常に扱いやすい。ただし、威力は低いので、1発1発確実に敵に当てていこう。なお、カムフラ率があまり低下しないため、潜入ミッションでも使っていける。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
5	76	—	—	270710	設 G11の設計図	4	4.1kg	45	270	−7%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	1000	500	3%	16500	1025	512	3%	36000	1050	525	3%

種子島

MUSKET

使用する弾薬: 鉛玉

日本で戦国時代に使われていた火縄銃。性能は低いが、命中時に神風が発生することがあり、そのまま相手をフルトン回収してしまう。リロードに時間がかかり、リロード中は移動できないため、使うときは確実に当てることを心がけていきたい。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
5	89	—	—	330900	設 火竜の剛翼 大 大和魂	2	4.1kg	1	15	−30%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	3450	3105	15%	16500	3450	3105	15%	36000	3450	3105	15%

CHECK **種子島の神風が発生すると……？**

種子島を敵に当てると、50%の確率で神風が発生し、敵兵をフルトン回収できることがある。ミラーの無線によると、神風で飛ばされた敵兵はフルトン回収用のヘリにしがみついていたり、引っかかっていたとのこと。無線は何種類かあるので、神風が発生したときは、ぜひ無線を聞いてほしい。

サブマシンガン

減衰開始距離 20m | 減衰終了距離 60m | 片手

M10
M10

使用する弾薬: .45ACP

小型のサブマシンガン。連射速度が高い一方で、反動が大きく命中精度が悪い。E001やE002で練習してから使うのがいいだろう。なお、RANK.2で60発まで消音効果があるサプレッサーが装備され、潜入ミッションでも使っていけるようになる。

▶基本データ

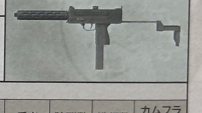
ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	9	—	—	2750	設M10の設計図	17	3.1kg	32	224	−13%
2	30	—	12	31550	−	6	3.4kg	32	224	−18%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	350	245	0%	4500	365	255	0%	7500	380	266	0%
2	450	315	0%	6000	465	325	0%	10500	480	336	0%

M10（バレルジャケット装備）
M10(BJ)

使用する弾薬: .45ACP



M10と同様に大きい反動がネックだが、バレルジャケットを装備させることで命中精度が上昇している。なお、派生元のM10はRANK.2になるとサプレッサーが付いていたが、こちらでは外されてしまい、潜入ミッションには不向きになってしまう。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	49	—	—	95620	武M10 RANK.2 設M10（バレルジャケット付）の設計図	17	3.4kg	32	224	−18%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	550	385	0%	9000	565	395	0%	16500	580	406	0%

Uz61
UZ61

使用する弾薬: .32ACP

小型で軽いサブマシンガン。反動が小さく、AUTO AIMの狙いも非常につけやすいが、1発の威力は低め。AUTO AIMで敵をロックし、多数の弾を撃ち込むといい。ちなみに、RANK.3では100発、RANK.4では200発まで消音効果があるサプレッサーが付く。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	36	—	—	41020	設Uz61の設計図	11	1.4kg	20	140	−7%
3	45	—	27	83470	−	11	1.6kg	20	140	−10%
4	62	—	49	162140	−	11	1.6kg	20	140	−10%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	300	210	0%	6000	315	220	0%	10500	330	231	0%
3	400	280	0%	9000	415	290	0%	16500	430	301	0%
4	500	350	0%	12000	525	367	0%	22500	550	385	0%

MP5A2

MP5A2

使用する弾薬

9mmパラベラム弾

サブマシンガンのなかでもっとも高い命中精度を誇り、アサルトライフルと同じように中～近距離での戦闘で効果的だ。RANK.4では100発まで消音効果があるサプレッサーが装備され、潜入ミッションでも使いやすくなる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
3	51	—	—	101700	設 MP5A2の設計図	11	2.8kg	30	210	−16%
4	69	—	55	187660	−	11	3kg	30	210	−19%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	750	525	0%	9000	765	535	0%	16500	780	546	0%
4	900	630	1%	12000	930	651	1%	22500	960	672	1%

MP5SD2

MP5SD2

使用する弾薬

9mmパラベラム弾

MP5A2から派生する武器。サプレッサーが内蔵型になっており、消音効果が途切れなくなったのが最大の魅力。そのうえ命中精度、威力ともに高く、近距離～中距離で戦うときは、どんな敵兵相手でも使っていける。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
5	85	—	90	428000	武 MP5A2 RANK.4 設 MP5SD2の設計図	4	3.7kg	30	210	−19%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	1050	735	3%	16500	1100	770	3%	36000	1150	805	3%

M1928A1

M1928A1

使用する弾薬

.45ACP

大口径のサブマシンガン。両手で扱うため盾を持ちながら撃つことはできないが、命中精度が高くリロード時間も早い。ランクが上がると命中精度がさらに高くなり、RANK.3では装弾数もアップする。ただし、1発の威力は低めなので、連射して敵を狙おう。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	19	—	—	17880	設 M1928A1の設計図	17	6kg	30	210	−20%
2	25	—	—	23660	−	11	6kg	30	210	−20%
3	56	—	—	116890	−	6	6.5kg	50	350	−20%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	450	315	0%	4500	480	336	0%	7500	510	357	0%
2	650	455	0%	6000	680	476	0%	10500	710	497	0%
3	850	595	0%	9000	880	616	0%	16500	910	637	0%

スナイパーライフル

減衰開始距離 20m | 減衰終了距離 60m | 両手

M1C
M1C

使用する弾薬: 7.62×63mm

命中精度は高くないが、連射が可能なスナイパーライフル。万が一狙いを外したときは、すぐに次の弾で狙っていこう。なお、構えているときに倍率を変えることができ、RANK.2では3段階の倍率に変更できるようになる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	7	—	—	2260	設M1Cの設計図	17	4.9kg	8	56	−27%
2	28	—	—	31100	—	11	4.9kg	8	56	−27%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	1500	1350	0%	3000	1550	1395	0%	6000	1600	1440	0%
2	1750	1575	0%	6000	1800	1620	0%	12000	1850	1665	0%

M1C（気力回復弾）
M1C(MR)

使用する弾薬: 気力回復弾

命中させた相手（敵には効果なし）の気力を回復させる特殊な弾を撃つスナイパーライフル。CO-OPS時に持っていき、遠距離からほかのプレイヤーをサポートするときに使っていこう。SINGLEでは効果がないので装備しないように。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	52	41	—	114710	兵M1C RANK.2 設M1C（気力回復弾）の設計図	6	4.9kg	8	20	−27%
4	56	54	—	153630	—	6	4.9kg	8	20	−27%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大回復量	最小回復量	CRT率	Lv.2 経験値	最大回復量	最小回復量	CRT率	Lv.3 経験値	最大回復量	最小回復量	CRT率
3	4000	3600	0%	7500	4200	3780	0%	15000	4400	3960	0%
4	6000	5400	0%	10500	6200	5580	0%	21000	6400	5760	0%

M21
M21

使用する弾薬: 7.62×51mm（徹甲弾）

徹甲弾を使用し、ヘルメットを装備している敵兵や、敵兵器にも効果的なダメージを与えることができる。RANK.4では照準の移動速度が向上し、RANK.5では42発まで消音効果があるサプレッサーが付く。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	58	—	—	134680	兵M1C RANK.2 設M21の設計図	11	5kg	20	100	−28%
4	70	—	—	209530	—	11	4.8kg	20	100	−25%
5	92	—	92	396500	—	11	4.9kg	20	100	−26%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	2000	1800	0%	7500	2050	1845	0%	15000	2100	1890	0%
4	2250	2025	0%	10500	2300	2070	0%	21000	2350	2115	0%
5	2500	2250	0%	15000	2550	2295	0%	30000	2600	2340	0%

M700

M700

使用する弾薬

7.62×51mm（徹甲弾）

徹甲弾を使用しているスナイパーライフルで、連射はしにくいが命中精度はトップクラス。さらに、RANK.4以降はブルパレルを装備させることで、射撃時の反動が非常に小さくなる。なお、スコープの倍率は3段階で変更可能だ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	42	—	—	81440	R M700の設計図	11	5.3kg	5	60	−27%
4	73	—	—	221510	−	11	5.5kg	5	60	−27%
5	88	—	—	375200	−	11	5.5kg	5	60	−27%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	3250	2925	5%	7500	3350	3015	5%	15000	3450	3105	5%
4	3700	3330	10%	10500	3800	3420	10%	21000	3900	3510	10%
5	4150	3735	15%	15000	4250	3825	15%	30000	4350	3915	15%

M700（LIFE回復弾）

M700(LR)

使用する弾薬

LIFE回復弾

弾を命中させた相手（敵には効果なし）のライフを回復させる。M1C（気力回復弾）と同様、SINGLEでは効果がない。CO-OPSで、遠い場所にいる仲間のライフを回復させたいときに撃っていこう。倍率は3段階で変更できる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	54	32	—	121370	R M700（LIFE回復弾）の設計図	11	5.4kg	5	20	−27%
4	68	54	—	201540	−	11	5.4kg	5	20	−27%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大回復量	最小回復量	CRT率	Lv.2 経験値	最大回復量	最小回復量	CRT率	Lv.3 経験値	最大回復量	最小回復量	CRT率
3	6000	5400	0%	7500	6300	5670	0%	15000	6600	5940	0%
4	8000	7200	0%	10500	8400	7560	0%	21000	8800	7920	0%

モシンナガン

M.NAGANT

使用する弾薬

麻酔弾（ライフル用）

ZZZ

Mk.22と同じく敵を眠らせる弾を撃つ。RANK.1では2段階、RANK.2以降は3段階で倍率を変更可能。さらに、RANK.5では64発まで消音効果があるサプレッサーが付き、潜入時や随伴歩兵の排除などに重宝する。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	14	2	—	4900	R モシンナガンの設計図	17	4.5kg	5	30	−30%
2	27	10	—	29370	−	4	4.5kg	5	30	−30%
3	54	32	—	121370	−	4	4kg	5	30	−30%
4	59	57	—	165610	−	4	4kg	5	30	−30%
5	91	93	93	391180	−	4	4.2kg	5	30	−30%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	1500	1350	0%	3000	1650	1485	0%	6000	1800	1620	0%
2	2250	2025	0%	6000	2400	2160	0%	12000	2550	2295	0%
3	3000	2700	0%	7500	3150	2835	0%	15000	3300	2970	0%
4	3800	3420	0%	10500	3950	3555	0%	21000	4100	3690	0%
5	4600	4140	0%	15000	4750	4275	0%	30000	4900	4410	0%

SVD

SVD

使用する弾薬：7.62×54R（徹甲弾）

徹甲弾を使用するスナイパーライフルで、命中精度は高くないが連射が可能。RANK.4では装弾数・弾薬の携行数ともに増え、弾切れが起きにくくなる。外してもどんどん撃って、敵に当てていこう。なお、どのランクでも倍率は3段階で変更可能だ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
2	27	—	—	29370	設SVDの設計図	17	4.4kg	10	60	−30%
3	52	—	—	114710	—	17	4.4kg	10	60	−30%
4	62	—	—	177590	—	6	4.6kg	20	100	−30%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	2000	1800	0%	6000	2050	1845	0%	12000	2100	1890	0%
3	2250	2025	0%	7500	2300	2070	0%	15000	2400	2160	0%
4	2500	2250	0%	10500	2550	2295	0%	21000	2600	2340	0%

SVD（ナイトビジョン）

SVD(NV)

使用する弾薬：7.62×54R（徹甲弾）

SVDに暗視スコープが付き、夜間や暗所での戦闘でも使いやすくなった。また、威力や集弾性能もSVD RANK.4より強化されている。重量以外はすべてSVDを上回るので、手に入れたらSVDよりこちらを使うといい。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
5	93	—	—	401830	技SVD RANK.4 設SVD（ナイトビジョン）の設計図	3	5kg	20	100	−30%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	2750	2475	0%	15000	2800	2520	0%	30000	2850	2565	0%

WA2000

WA2000

使用する弾薬：7.62×51mm（徹甲弾）

重くて照準を動かしにくいが、そのぶん反動が抑えられており、連射しても狙いをつけやすい。また、徹甲弾を使用しているため、どんな敵にも効果的にダメージを与えられる。倍率は3段階で変更可能だ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
3	48	—	—	101400	設WA2000の設計図	6	7.9kg	6	66	−30%
4	75	—	—	229500	—	6	7.9kg	6	66	−30%
5	84	—	—	353910	—	6	7.9kg	6	66	−30%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	2750	2475	0%	7500	2800	2520	0%	15000	2850	2565	0%
4	3050	2745	0%	10500	3100	2790	0%	21000	3150	2835	0%
5	3350	3015	0%	15000	3400	3060	0%	30000	3450	3105	0%

PTRD1941

PTRD1941

使用する弾薬

14.5×114mm

全長2mの対戦車ライフル。重くて装弾数も1しかないが、強力な弾を撃つことができる。力押しで敵兵器と戦うときに重宝するが、照準が動かしにくいため、敵の方を向いてから構えよう。なお、どのランクでも倍率は3段階で変更できる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
4	82	—	—	257450	設 PTRD1941の設計図　ス 対戦車ライフル設計	6	16kg	1	20	−50%
5	94	—	—	407150	—	6	16kg	1	20	−50%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
4	18750	16875	0%	10500	20250	18225	0%	21000	21750	19575	0%
5	26250	23625	0%	15000	27750	24975	0%	30000	29250	26325	0%

PTRS1941

PTRS1941

使用する弾薬

14.5×114mm

PTRD1941から派生する対戦車ライフル。スナイパーライフルのなかで最強の威力を誇り、装弾数も5に増えている。ただし、PTRD1941と同じく非常に重くて照準を動かしにくいため、敵の方を向いてから構えるようにしたい。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
5	96	—	—	467800	武 PTRD1941 RANK.4 設 PTRS1941の設計図　ス 対戦車ライフル設計	2	21kg	5	20	−50%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	20250	18225	0%	15000	21750	19575	0%	30000	23250	20925	0%

「ステルスガン。」

STLTH GUN

使用する弾薬

—

CO-OPSで攻撃ボタンを押しつづけて仲間に撃っているときのみ、ターゲットを透明にする特殊なスナイパーライフル。RANK.2で約21秒、RANK.3で約42秒、RANK.4で約84秒連続で使用できる。SINGLE時は効果がないので装備しないように。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
2	58	—	23	96970	設「ステルスガン。」の設計図	2	10kg	—	—	−40%
3	77	—	66	197900	—	2	10kg	—	—	−40%
4	88	—	90	281400	—	2	10kg	—	—	−40%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	0	0	0%	7000	0	0	0%	14000	0	0	0%
3	0	0	0%	7000	0	0	0%	14000	0	0	0%
4	0	0	0%	7000	0	0	0%	14000	0	0	0%

「レールガン。」
RAIL GUN

使用する弾薬
「レールガン。」用飛翔体

電力を消費して弾を撃つ特殊なライフル。「レールガン。」だけで使った場合は本来の威力を発揮できない。CO-OPSで「レールガン。」用ダイナモを持った仲間の支援を受けると電力をチャージでき、3段階まで威力が上昇する。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	課報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	75	—	—	341250	設「レールガン。」の設計図 入電磁兵器設計	2	18kg	10	30	−30%
4	89	—	—	485400	—	2	18kg	10	30	−30%
5	99	—	—	683770	—	2	18kg	10	30	−30%

▶Lv.データ（威力はチャージなしで撃った場合のもので、距離による減衰はない）

ランク	Lv.1 威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 威力	Lv.3 CRT率
3	3000	0%	7500	3350	0%	15000	3700	0%
4	4000	0%	10500	4350	0%	21000	4700	0%
5	5000	0%	15000	5350	0%	30000	5700	0%

▶チャージ時の威力の変化

ランク	Lv.	チャージ1段階 最大威力	チャージ1段階 最小威力	チャージ2段階 最大威力	チャージ2段階 最小威力	チャージ3段階 最大威力	チャージ3段階 最小威力
3	1	15000	13500	45000	40500	135000	121500
	2	16750	15075	50250	45225	150750	135675
	3	18500	16650	55500	49950	166500	149850
4	1	20000	18000	96000	86400	444000	399600
	2	21750	19575	104400	93960	464000	417600
	3	23500	21150	112800	101520	484000	435600
5	1	30000	27000	150000	135000	905000	814500
	2	32100	28890	160500	144450	935000	841500
	3	34200	30780	171000	153900	965000	868500

「レールガン。」用ダイナモ
RG. DYNAMO

使用する弾薬
—

「レールガン。」へ電力を供給する武器。ロックオンした状態で攻撃ボタンを連打すると、「レールガン。」を使っているプレイヤーに電力を供給できる。ボタンを連打するほど「レールガン。」の威力がアップし、最大で900000を超えるダメージを与えることができる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	課報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	76	—	—	194570	設「レールガン。」の設計図 入電磁兵器設計	2	5kg	—	—	−30%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
3	0	0	0%	3500	0	0	0%	7000	0	0	0%

マシンガン

減衰開始距離 20m | 減衰終了距離 60m | 両手

M60
M60

使用する弾薬
7.62×51mm

大型の機関銃で装弾数が多いが、重くてリロードに時間がかかる。敵からやや距離をおいた射撃戦で活用しやすい。ただし、徹甲弾を使用しないため、敵兵器との戦いは苦手。M60（徹甲弾）を開発するまでは使っていこう。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	課報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	14	—	—	5110	設M60の設計図	16	10.5kg	100	300	−28%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
1	750	600	0%	4500	775	620	0%	7500	800	640	0%

M60（徹甲弾）

M60(AP)

使用する弾薬：7.62×51mm（徹甲弾）

徹甲弾を使うことで、ヘルメットを装備している敵兵や、敵兵器にも効果的にダメージを与えられるようになったM60。RANK.3と4では銃身が切り詰められて狙いが動かしやすくなり、近接戦闘における使い勝手がいい。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	50	—	—	81190	R M60 RANK.1 B M60（徹甲弾）の設計図	13	10.5kg	100	300	−28%
3	70	—	—	182200	—	10	8.6kg	200	400	−25%
4	80	—	—	260310	—	5	8.6kg	200	400	−25%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	975	780	0%	6000	1000	800	0%	10500	1025	820	0%
3	1200	960	0%	9000	1225	980	0%	16500	1250	1000	0%
4	1425	1140	0%	12000	1450	1160	0%	22500	1475	1180	0%

M63A1

M63A1

使用する弾薬：5.56×45mm（徹甲弾）

徹甲弾を使用している機関銃で、どんな相手とも戦える。また、マシンガンのなかではもっとも軽く、アサルトライフルと同じ感覚で使えるはずだ。RANK.4と5では銃身が切り詰められ、照準の移動速度が向上している。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	65	—	—	164840	B M63A1の設計図	13	5.5kg	100	300	−25%
4	75	—	—	239470	—	13	5.2kg	150	300	−23%
5	91	—	—	408180	—	10	5.2kg	150	300	−23%

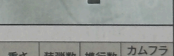
▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	1050	840	0%	9000	1075	860	0%	16500	1100	880	0%
4	1225	980	0%	12000	1250	1000	0%	22500	1275	1020	0%
5	1400	1120	0%	16500	1425	1140	0%	36000	1450	1160	0%

PKM

PKM

使用する弾薬：7.62×54R



RANK.2になると装弾数が倍になり、ランクを上げていくとマシンガン中最大の装弾数となる。また、RANK.5では銃身を切り詰められ、照準の移動速度がさらに向上する。とにかく撃ちっ放しで戦いたいプレイヤーにオススメ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	27	—	—	17030	B PKMの設計図	16	12.9kg	100	300	−30%
2	34	—	—	43270	—	13	13.1kg	200	400	−30%
3	56	—	—	133590	—	10	13.1kg	200	400	−30%
4	68	—	—	210310	—	10	13.6kg	250	500	−30%
5	79	—	—	341520	—	7	13.4kg	250	500	−25%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	800	640	0%	4500	825	660	0%	7500	850	680	0%
2	900	720	0%	6000	925	740	0%	10500	950	760	0%
3	1000	800	0%	9000	1025	820	0%	16500	1050	840	0%
4	1100	880	0%	12000	1125	900	0%	22500	1150	920	0%
5	1200	960	0%	16500	1225	980	0%	36000	1250	1000	0%

MG3

MG3

使用する弾薬: 7.62×51mm

連射性能が非常に高く、威力も高い。そのぶん反動が大きく、狙いをつけにくいので、連射時は照準をしっかり動かそう。RANK.3以降は7.62×51mm（徹甲弾）を使用することで、高レベルの敵兵や敵兵器にも有効な武器となる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	37	—	—	48690	設MG3の設計図	13	9.8kg	74	222	−30%
3	64	—	—	161370	設MG3（徹甲弾）の設計図	10	9.8kg	74	222	−30%
4	74	—	—	235310	—	10	10kg	150	300	−30%
5	87	—	—	385960	—	5	10kg	150	300	−30%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	700	560	0%	6000	715	572	0%	10500	730	584	0%
3	850	680	0%	9000	865	692	0%	16500	880	704	0%
4	1050	840	0%	12000	1065	852	0%	22500	1080	864	0%
5	1200	960	0%	16500	1215	972	0%	36000	1230	984	0%

M134ガトリング機関銃

M134

使用する弾薬: 7.62×51mm

連続で約25秒も撃ちつづけることができる強力なマシンガン。反動も小さく狙いもつけやすい。ただし、15.9kgと非常に重いため、ミッションに持っていくときは装備全体の重量があまり重くならないように注意。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
5	98	—	—	447070	設M134の設計図 スM134設計	2	15.9kg	250	250	−35%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	2500	1250	0%	16500	2650	1325	0%	36000	2800	1400	0%

『電磁波照射ガン。』

EMW GUN

使用する弾薬: —

CO-OPSで仲間と同時に使う必要がある武器。構えると電磁波の予備照射を行ない、攻撃ボタンを押している間、電磁波の本照射を行なう。本照射が複数交わると爆発が発生し、付近の敵に大ダメージを与えるのだ。連続で約8秒照射できる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
5	97	—	82	691520	設『電磁波照射ガン。』の設計図 ス電磁兵器設計	2	15kg	—	—	−28%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	45000	22500	5%	6000	46500	23250	5%	10500	48000	24000	5%

ミサイル

減衰開始距離 20m 減衰終了距離 60m 両手

LAW

LAW

使用する弾薬: LAW用予備ロケット弾

M002 クリア後に開発できるようになる、使い捨てのロケットランチャー。軽量で総重量のペナルティを受けにくいが、ミサイルのなかでは威力が低め。それでも、序盤の敵兵器との戦いでは心強く、終盤でも敵兵の集団を一網打尽にする威力は持っている。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	7	—	—	2460	–	100	2.5kg	1	6	−32%
2	38	—	—	53320	–	13	2.5kg	1	6	−32%
3	55	—	—	135540	–	5	2.5kg	1	6	−32%
4	71	—	—	232090	–	3	2.5kg	1	6	−32%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	16500	16500	0%	4500	17050	17050	0%	9000	17600	17600	0%
2	22000	22000	0%	9000	22550	22550	0%	18000	23100	23100	0%
3	43250	43250	0%	13500	45725	45725	0%	27000	48200	48200	0%
4	68000	68000	0%	18000	70475	70475	0%	36000	72950	72950	0%

M202A1

M202A1

使用する弾薬: M202用予備ロケット弾

1発の威力は低いが4発まで装弾でき、総合的な火力は高め。ミサイルのなかではリロードも比較的早めで使いやすい。なお、RANK.3と4で開発に必要な設計図は同名だが、入手方法は別なので注意。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	66	—	—	175320	R LAW RANK.2 R M202A1の設計図（E-082 で入手）	5	12kg	4	8	−34%
4	76	—	—	253790	R M202A1の設計図（E-107 で入手）	5	12kg	4	8	−34%
5	95	—	—	448340	–	2	12kg	4	8	−34%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	32180	32180	0%	10800	33665	33665	0%	21600	35150	35150	0%
4	47030	47030	0%	14400	48515	48515	0%	28800	50000	50000	0%
5	61880	61880	0%	18000	63365	63365	0%	36000	64850	64850	0%

RPG2

RPG2

使用する弾薬: RPG2用予備弾

命中精度や威力は高くないものの、序盤から開発できるミサイル。携行できる弾数もミサイルのなかでは多めで、リロードも早い。戦車や装甲車など、動きが遅く狙いやすい大型兵器との戦いで使うのが効果的だ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	12	—	—	14500	R RPG2の設計図	15	2.8kg	1	7	−35%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	19250	19250	0%	3000	19800	19800	0%	6000	20350	20350	0%

RPG7

RPG7

使用する弾薬：RPG7用予備弾

RPG2から派生し、威力や携行弾数が向上している。命中精度はRPG2と同じように高くないが、スコープを付けたことで狙いはつけやすくなっている。重量はRPG2の倍以上あるので装備全体の重量に注意しよう。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	34	—	—	45080	R RPG2 RANK.1 D RPG7の設計図	7	6.3kg	1	7	−35%
3	64	—	—	168090	—	3	6.3kg	1	7	−35%
4	78	—	—	262470	—	3	6.3kg	1	7	−35%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	24750	24750	0%	6000	25300	25300	0%	12000	25850	25850	0%
3	52000	52000	0%	9000	54200	54200	0%	18000	56400	56400	0%
4	74000	74000	0%	12000	76200	76200	0%	24000	78400	78400	0%

FIM-43

FIM-43

使用する弾薬：FIM-43用予備ミサイル

ターゲットを一定時間照準の中に捉えるとロックオンして、自動的に追尾するミサイルを撃つことができる。動き回る戦闘ヘリやAI兵器、モンスターと戦うミッションで便利だ。ちなみに、ロックオンする前に通常のミサイルと同じように撃つことも可能。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	22	—	—	61290	D FIM-43の設計図	15	8.2kg	1	5	−40%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	25700	25700	0%	7200	26500	26500	0%	14400	27300	27300	0%

XFIM-92A

XFIM-92A

使用する弾薬：XFIM-92A用予備ミサイル

FIM-43から派生するミサイルで、こちらも追尾するミサイルを撃つことができる。また、FIM-43以上に敵をロックオンするまでの時間が短縮され、威力もアップしている。戦闘ヘリや空を飛ぶAI兵器、モンスターとの戦いでは装備に加えておきたい。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
4	73	—	—	240770	R FIM-43 RANK.3 D XFIM-92Aの設計図	5	15.6kg	1	5	−45%
5	86	—	—	396260	—	2	15.6kg	1	5	−45%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
4	42900	42900	0%	9600	43450	43450	0%	19200	44000	44000	0%
5	53900	53900	0%	12000	54450	54450	0%	24000	55000	55000	0%

カールグスタフM2

C.GUSTAV

使用する弾薬：カールグスタフ用弾薬

高い威力を誇るうえ、弾丸の初速が速くターゲットに当てやすい。敵兵器やモンスターとの戦いの際に持っていきたい。ただし、リロードに時間がかかるため、連射性能に難がある。使うときは慎重に狙いをつけてから撃つように。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	24	—	—	26290	設カールグスタフM2の設計図	15	15kg	1	6	−35%
3	57	—	—	142770	—	10	15kg	1	6	−35%
4	66	—	—	210390	—	5	15kg	1	6	−35%
5	83	—	—	378900	—	5	15kg	1	6	−35%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	22825	22825	0%	6000	23375	23375	0%	12000	23925	23925	0%
3	46200	46200	0%	9000	47960	47960	0%	18000	49720	49720	0%
4	69960	69960	0%	12000	71720	71720	0%	24000	73480	73480	0%
5	90200	90200	0%	15000	91960	91960	0%	30000	93720	93720	0%

カールグスタフM2（榴弾）

C.GSTV(MP)

使用する弾薬：カールグスタフ用榴弾

派生前のカールグスタフM2と比べると威力は低下し、爆発地点から遠い場所にいる敵に対しては大きくダメージが下がる。一方で、ダメージを与えられる範囲が広がっており、敵兵やモンスターの集団を一掃するのには向いている。減衰開始～終了距離は3～10m。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	55	—	—	135540	武カールグスタフM2 RANK.2 設Cグスタフ（榴弾）の設計図	5	15kg	1	6	−35%
4	69	—	—	223410	—	3	15kg	1	6	−35%
5	86	—	—	396260	—	3	15kg	1	6	−35%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	16500	6600	0%	9000	17050	6820	0%	18000	17600	7040	0%
4	25683	10273	0%	12000	27278	10911	0%	24000	28873	11549	0%
5	45983	18393	0%	12000	47433	18973	0%	24000	48883	19553	0%

カールグスタフM2（フルトン回収）

C.GSTV(FR)

使用する弾薬：カールグスタフ用フルトン弾

ZZZ

爆発に巻き込まれた敵兵をそのままフルトン回収する。フルトン回収装置を使えない場所にいる敵兵を回収したり、近づきにくい大型兵器の随伴歩兵をまとめてフルトン回収するのに向く。ランクが上がると、携行できる弾薬が増える。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
3	74	56	67	294260	武カールグスタフM2 RANK.2 設Cグスタフ（フルトン）の設計図	5	15kg	1	3	−35%
4	82	69	71	399830	—	3	15kg	1	4	−35%
5	89	93	89	513620	—	2	15kg	1	5	−35%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
3	—	—	0%	60	—	—	0%	120	—	—	0%
4	—	—	0%	60	—	—	0%	120	—	—	0%
5	—	—	0%	60	—	—	0%	120	—	—	0%

M47

M47

使用する弾薬

M47用予備ミサイル

ロックオンしたターゲットを自動的に追尾するミサイルで、1人で使える武器のなかでは最高の威力を誇る。ロックオンを行なうには、照準に一定時間ターゲットを捉えつづける必要がある。敵兵器との戦いにそなえ持っていきたい。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
5	98	—	—	465700	設M47の設計図	2	14kg	1	3	−50%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	140000	140000	0%	7500	155000	155000	0%	15000	170000	170000	0%

『人間パチン虎。』用支柱

SLING POST

使用する弾薬

—

STN

4人でのCO-OPSで人間パチン虎を使うために必要な武器で、発射するにはこの支柱が2本に加え、ゴムが1本必要。4人目は弾丸となってターゲットに飛んでいく。詳しい使い方はゴムの解説やP.498を参照のこと。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	51	—	—	48430	設轟竜の重牙	5	28kg	—	—	−40%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	—	—	0%	300	—	—	0%	700	—	—	0%

『人間パチン虎。』用ゴム

SLING BAND

使用する弾薬

—

人間パチン虎を使うには、全員CO-OPインした状態で、2人が支柱を、1人が支柱の間でゴムを構え、弾丸役がアクションボタンを押す。その後、支柱役は照準を調整、ゴム役は攻撃ボタン連打でチャージする(3段階まで)。弾丸役が攻撃ボタンを押すと発射だ。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	53	—	—	51330	設核竜の粘液	2	3kg	—	—	−40%
2	74	—	—	147070	設核竜の濃液	2	3kg	—	—	−40%
3	90	—	—	262130	設核竜の激液	2	3kg	—	—	−40%

▶Lv.データ(威力はチャージ1段階時のもの)

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	120000	120000	0%	300	125000	125000	0%	600	130000	130000	0%
2	160000	160000	0%	600	165000	165000	0%	1200	170000	170000	0%
3	240000	240000	0%	900	245000	245000	0%	1800	250000	250000	0%

▶2段階以上のチャージ時の威力の変化

ランク	Lv.	チャージ2段階		チャージ3段階	
		最大威力	最小威力	最大威力	最小威力
1	1	270000	270000	720000	720000
	2	277500	277500	735000	735000
	3	285000	285000	750000	750000
2	1	390000	390000	1080000	1080000
	2	397500	397500	1095000	1095000
	3	405000	405000	1110000	1110000
3	1	600000	600000	1800000	1800000
	2	615000	615000	1830000	1830000
	3	630000	630000	1860000	1860000

投擲武器

減衰開始距離 0m | 減衰終了距離 5m | 片手

グレネード
GRENADE

基本補充数 12

広範囲にダメージを与える手榴弾。爆発と同時に広がる破片でダメージを与える。威力は高く、しっかりと爆発に巻き込めばほとんどの敵兵を1発でキルできるが、外したときは爆発音で気づかれる危険性が高い。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	※1	—	—	—	—	—	0.4kg	—	15	−5%
2	30	—	—	27050	—	18	0.4kg	—	15	−5%
3	43	—	—	66340	—	18	0.4kg	—	15	−5%
4	61	—	—	135860	—	14	0.4kg	—	15	−5%
5	81	—	—	264470	—	14	0.4kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
1	4000	1600	10%	6000	4200	1680	10%	12000	4400	1760	10%
2	5000	2000	10%	12000	5200	2080	10%	24000	5400	2160	10%
3	6000	2400	10%	18000	6200	2480	10%	36000	6400	2560	10%
4	7000	2800	10%	24000	7200	2880	10%	48000	7400	2960	10%
5	8000	3200	10%	30000	8200	3280	10%	60000	8400	3360	10%

スタングレネード
STUN G.

基本補充数 12

閃光と音で気力にダメージを与える非殺傷武器で、気力がなくなった敵兵は気絶する。また、敵兵だけでなく、モンスターにも効果がある。ランクが上がると威力と効果範囲が広がるが、減衰開始~終了距離は0~7mで固定。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	10	—	—	2660	設スタングレネードの設計図	100	0.5kg	—	15	−5%
2	26	—	—	21630	—	7	0.5kg	—	15	−5%
3	40	—	—	58530	—	5	0.5kg	—	15	−5%
4	63	—	—	142110	—	5	0.5kg	—	15	−5%
5	91	—	—	306140	—	3	0.5kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
1	3000	1050	0%	1800	3100	1085	0%	3600	3200	1120	0%
2	4000	1400	0%	1800	4100	1435	0%	3600	4200	1470	0%
3	5000	1750	0%	1800	5100	1785	0%	3600	5200	1820	0%
4	6000	2100	0%	1800	6100	2135	0%	3600	6200	2170	0%
5	7000	2450	0%	1800	7100	2485	0%	3600	7200	2520	0%

※1……開発に必要なレベルはなし。生産は研究開発班レベル5で行なえる。

CHECK SINGLE時の『人間パチン虎。』用支柱とゴム

実は打撃武器として使える『人間パチン虎。』用支柱。大振りで外したときのスキも大きいが、当てると気力に4000ものダメージを与えられ、武器経験値も入るのだ。逆に、ゴムはSINGLEでは使えないので持っていかないように。ちなみに支柱で敵を殴ったり、ゴムを構えると、ミラーから突っ込みの無線がくる。

スモークグレネード
SMOKE G.

基本補充数
12

煙を発生させて敵の視界を妨げて動きを封じたり、煙でプレイヤーの姿を隠すことができる。プレイヤーも煙で視界が妨げられるので、暗視ゴーグルやレーダーを装備して、敵の位置を把握できる状態で使いたい。なお、ランクが上がると効果時間が延びていく。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	7	—	—	1770	設 スモークグレネードの設計図	18	0.5kg	—	15	−5%
2	21	—	—	14870	—	18	0.5kg	—	15	−5%
3	39	—	—	55920	—	7	0.5kg	—	15	−5%
4	58	—	—	126480	—	7	0.5kg	—	15	−5%
5	77	—	—	247810	—	7	0.5kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	Lv.2 効果時間	Lv.3 経験値	Lv.3 効果時間
1	15秒	1800	16秒	3600	17秒
2	20秒	1800	21秒	3600	22秒
3	25秒	1800	26秒	3600	27秒
4	30秒	1800	31秒	3600	32秒
5	35秒	1800	36秒	3600	37秒

チャフグレネード
CHAFF G.

基本補充数
3

電子機器の正常な動作を妨げる手榴弾で、AI兵器やキッドナッパーの動きを封じることができる。ただし、自分がソリトンレーダーを使っている場合は、その効果も封じられるので注意。なお、ランクが上がると効果時間が延びる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	17	—	3	20260	設 チャフグレネードの設計図	14	0.5kg	—	3	−5%
2	29	—	13	55690	—	7	0.5kg	—	3	−5%
3	57	—	34	132800	—	7	0.5kg	—	3	−5%
4	80	—	64	235230	—	7	0.5kg	—	3	−5%
5	93	—	93	364470	—	5	0.5kg	—	3	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	Lv.2 効果時間	Lv.3 経験値	Lv.3 効果時間
1	5秒	60	5秒	120	5秒
2	7秒	60	7秒	120	7秒
3	8秒	60	8秒	120	8秒
4	9秒	60	9秒	120	9秒
5	10秒	60	10秒	120	10秒

空弾倉
EMPTY MAG.

基本補充数
75

空の弾倉で、敵にぶつけてもダメージは与えられない。床や壁にぶつけた音で敵の注意をそちらに引かせることができるので、そのスキに移動したり攻撃しよう。なお、M16A1やM10といった一部の銃をリロードすると、この空弾倉の所持数が増えていく。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	※1	—	—	—	—	—	0.2kg	—	99	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
1	0	0	0%	60	0	0	0%	120	0	0	0%

スモークグレネード(赤)

SMK G.(R)

基本補充数
12

色付きの煙が出るスモークグレネード。効果時間は同じランクのスモークグレネードと同じなので、好きな方を選ぼう。なお、ランクが上がると赤→青→緑→黄→黒と色が変化し、名称が変わっていく(色による効果の差はない)。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	40	—	—	23410	R スモークグレネード(色付)の設計図	7	0.5kg	—	15	−5%
2	53	—	—	66520	−	7	0.5kg	—	15	−5%
3	60	—	—	110610	−	7	0.5kg	—	15	−5%
4	68	—	—	157730	−	7	0.5kg	—	15	−5%
5	93	—	—	314470	−	7	0.5kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1	Lv.2		Lv.3	
	効果時間	経験値	効果時間	経験値	効果時間
1	15秒	1800	16秒	3600	17秒
2	20秒	1800	21秒	3600	22秒
3	25秒	1800	26秒	3600	27秒
4	30秒	1800	31秒	3600	32秒
5	35秒	1800	36秒	3600	37秒

支援補給マーカー(投擲型)

SUPPLY MK.

基本補充数
10

投擲後、構えずに攻撃ボタンを押すことで、マーカーがある地点にダンボールによる支援補給(アイテムや弾薬)が来る。落ちてくるダンボールに当たると、強制的に気絶してしまうので注意。また、使いすぎるとミッションクリア時に英雄度が低下する。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
2	22	—	8	16220	R 支援補給マーカー(投擲型)の設計図	22	0.5kg	—	10	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	0	0	0%	120	0	0	0%	240	0	0	0%

支援砲撃マーカー(投擲型)

STRIKE MK.

基本補充数
10

投擲後、構えずに攻撃ボタンを押すことで、マーカーがある地点にMSF基地からの支援砲撃が来る。砲撃の範囲内にいると自分もダメージを受けてしまうほか、支援補給マーカー(投擲型)と同様に使いすぎると英雄度が低下する。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
2	29	—	11	45690	R 支援砲撃マーカー(投擲型)の設計図	22	0.5kg	—	3	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
2	16500	9900	10%	120	17050	10230	10%	240	17600	10560	10%

※1……開発に必要なレベルはなし。生産は研究開発班レベル5で行なえる。

『電磁ネット。』
EM NET

基本補充数: 3

構えずに攻撃ボタンを押すと投擲位置を中心に4基のデバイスが展開し、デバイスの中央に戦車や装甲車が来ると足止めする。その間にすべてのデバイスの前でアクションボタンを押せば、戦車や装甲車を鹵獲可能だ。ただし、使うとクリアランクSが獲得できない。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
2	96	—	96	147140	投『電磁ネット。』の設計図 スI電磁兵器設計	3	0.5kg	—	3	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
2	0	0%	60	0	0	0%	120	0	0	0%

睡眠ガスグレネード
SLEEP G.

基本補充数: 4

気力にダメージを与える睡眠ガスを放出する手榴弾で、気力がなくなった敵兵は眠る。ランクが上がると、与えるダメージが増えていき、ほとんどの敵兵を1回で眠らせられるようになる。ただし、自分が巻き込まれた場合も、気力にダメージを受けるので注意。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	42	23	—	25500	投睡眠ガスグレネードの設計図	7	0.4kg	—	5	−5%
2	53	36	—	66520	−	7	0.4kg	—	5	−5%
3	65	54	—	123630	−	7	0.4kg	—	5	−5%
4	85	83	—	210860	−	7	0.4kg	—	5	−5%
5	95	95	—	322810	−	5	0.4kg	—	5	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
1	1687	1687	0%	6000	1855	1855	0%	12000	2025	2025	0%
2	2530	2530	0%	12000	2700	2700	0%	24000	2868	2868	0%
3	3375	3375	0%	18000	3543	3543	0%	36000	3712	3712	0%
4	4218	4218	0%	24000	4387	4387	0%	48000	4555	4555	0%
5	5062	5062	0%	30000	5230	5230	0%	60000	5400	5400	0%

POINT

最強合体兵器『人間パチン虎。』を活用せよ

すべての武器のなかで最強の威力を誇る『人間パチン虎。』。これを使うには4人でのCO-OPSで、『人間パチン虎。』用支柱を2つ、『人間パチン虎。』用ゴムを1つ携行する必要がある（支柱のみ1人で2本携行可能）。武器を揃えるには時間がかかるが、威力だけでなく、合体時の演出や着弾時の花火、ミラーから入る無線などもおもしろいので、ぜひ使ってみてほしい。使用する手順は以下のとおりだ。

『人間パチン虎。』の使用手順

1	支柱役AとB、およびゴム役の3人全員が弾丸役にCO-OPインする
2	支柱役AとB、およびゴム役が構える
3	弾丸役が狙う敵の方を向き、アクションボタンを押して発射準備
4	支柱役AとBが移動して左右の照準を調整し、ゴム役は攻撃ボタンを押してチャージする。弾丸役は上下の照準を調整する
5	弾丸役が攻撃ボタンを押して発射

設置武器

減衰開始距離 0m　減衰終了距離 5m　両手

C4爆弾
C4

基本補充数 12

構えながら攻撃ボタンを押すと設置し、設置後に攻撃ボタンを押すと爆発するプラスチック爆弾。敵にダメージを与えるほか、コンテナや障害物の破壊などにも使う。なお、減衰開始～終了距離は、2～5m（ランク5のみ0～5m）となっている。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	12	—	—	2920	R C4爆弾の設計図	100	1.3kg	—	15	−5%
2	28	—	—	21640	—	18	1.3kg	—	15	−5%
3	51	—	—	77490	—	18	1.3kg	—	15	−5%
4	59	—	—	115210	—	10	1.3kg	—	15	−5%
5	82	—	—	238790	—	10	1.3kg	—	15	−5%

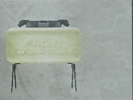
▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	9000	5400	10%	6000	9500	5700	10%	12000	10000	6000	10%
2	12000	7200	10%	12000	12500	7500	10%	24000	13000	7800	10%
3	15000	9000	10%	18000	15500	9300	10%	36000	16000	9600	10%
4	18000	10800	10%	24000	18500	11100	10%	48000	19000	11400	10%
5	21000	12600	10%	30000	21500	12900	10%	60000	22000	13200	10%

クレイモア地雷
CLAYMORE

基本補充数 12

対人用の地雷だが戦車や装甲車にも有効。構えながら攻撃ボタンを押すと設置でき、車輌や敵兵が前を通ると爆発して周囲にダメージを与える。なお、すでに設置されているクレイモア地雷は、後ろから近づいてアクションボタンを押すと回収可能だ。



▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	13	—	—	3150	R クレイモア地雷の設計図	22	1.5kg	—	15	−5%
2	21	—	—	13220	—	14	1.5kg	—	15	−5%
3	42	—	—	56650	—	14	1.5kg	—	15	−5%
4	56	—	—	106870	—	7	1.5kg	—	15	−5%
5	72	—	—	201750	—	7	1.5kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	最小威力	CRT率	Lv.2 経験値	最大威力	最小威力	CRT率	Lv.3 経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	4000	3000	10%	6000	4250	3187	10%	12000	4500	3375	10%
2	5000	3750	10%	12000	5250	3937	10%	24000	5500	4125	10%
3	6000	4500	10%	18000	6250	4687	10%	36000	6500	4875	10%
4	7000	5250	10%	24000	7250	5437	10%	48000	7500	5625	10%
5	8000	6000	10%	30000	8250	6187	10%	60000	8500	6375	10%

CHECK C4爆弾やクレイモア地雷を銃で起爆させる

C4爆弾やクレイモア地雷など、爆発する設置武器は銃で撃って起爆させることもできる。殺傷能力がない武器でも起爆可能だ。敵がなかなか踏まないのであれば、近くに来たときに撃って起爆させてしまおう。多くの敵が集まったタイミングを狙えば、踏むのを待つより、複数の敵にダメージを与えられる可能性が高まる。

雑誌
MAGAZINE

基本補充数
12

人気雑誌。雑誌を見つけた敵兵はしばらくの間読みふけって、プレイヤーが目の前を通らない限り気づかなくなる。ランクが上がるほどおもしろくなるのか、より長い時間熱中して読みふけるようになる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	13	—	—	3150	設 雑誌の台割	18	0.2kg	—	15	−5%
2	23	—	—	15620	−	18	0.2kg	—	15	−5%
3	41	—	—	54340	−	18	0.2kg	—	15	−5%
4	59	—	—	115210	−	18	0.2kg	—	15	−5%
5	77	—	—	220270	−	18	0.2kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	Lv.2 効果時間	Lv.3 経験値	Lv.3 効果時間
1	30秒	60	32秒	120	34秒
2	40秒	60	42秒	120	44秒
3	50秒	60	52秒	120	54秒
4	60秒	60	62秒	120	64秒
5	70秒	60	72秒	120	74秒

週刊ファミ通
FAMITSU

基本補充数
12

実際に毎週木曜日にエンターブレインより発行されているゲーム総合情報誌。効果は雑誌RANK.1と同じで、レベルが上がると効果時間が延びる。設計図は同名のものが4つあるので間違えないように。表紙は小島プロダクションの広報である山本さやか氏が飾っている。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	20	—	—	6680	設 人気ホビー雑誌の台割（E010で入手）	22	0.2kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	Lv.2 効果時間	Lv.3 経験値	Lv.3 効果時間
1	30秒	60	32秒	120	34秒

電撃PlayStation®
DPS(R)

基本補充数
12

実際に毎月第2木曜日と第4木曜日にアスキー・メディアワークスより発行されている、PlayStation専門情報誌。こちらの性能も雑誌 RANK.1と同じ。本作で用いられている電撃PlayStation®の表紙はパスが飾っている。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	20	—	—	6680	設 人気ホビー雑誌の台割（E011で入手）	22	0.2kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	Lv.2 効果時間	Lv.3 経験値	Lv.3 効果時間
1	30秒	60	32秒	120	34秒

電撃ゲームス
DNGK GAMES

基本補充数: 12

アスキー・メディアワークスが毎月1回発行するゲーム総合情報誌。実際の厚さは300ページを超えるが、打撃武器として使うことはできない。効果もほかの雑誌のRANK.1と同じ。表紙は『ラブプラス』のヒロインの1人である高嶺 愛花が飾っている。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	20	—	—	6680	購 人気ホビー雑誌の台割（E018で入手）	22	0.2kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	Lv.2 効果時間	Lv.3 経験値	Lv.3 効果時間
1	30秒	60	32秒	120	34秒

週刊少年マガジン
W.MAGAZINE

基本補充数: 12

毎週水曜日に講談社より発行されている漫画雑誌。さまざまな漫画が連載されており、兵士たちの心を掴んで離さないようだ。効果は雑誌のRANK.1や3つのゲーム雑誌と同じ。なお、表紙はミスマガジン2009グランプリの小林さり。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	20	—	—	6680	購 人気ホビー雑誌の台割（E013で入手）	33	0.2kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 効果時間	Lv.2 経験値	Lv.2 効果時間	Lv.3 経験値	Lv.3 効果時間
1	30秒	60	32秒	120	34秒

対戦車地雷
AT MINE

基本補充数: 3

車両に効果がある地雷。地雷の上を通った車両の足回りに大きなダメージを与えられ、その動きを一定時間封じることができる。ただし、クレイモア地雷と異なり一定以上の重量がかからないと起爆しないため、人が踏んだ場合は効果がない。

▶基本データ

ランク	必要班レベル 開発	医療	諜報	開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
1	15	—	—	3670	購 対戦車地雷の設計図	14	14kg	—	4	−5%
2	31	—	—	25240	—	7	14kg	—	4	−5%
3	52	—	—	79800	—	7	14kg	—	4	−5%
4	73	—	—	154100	—	5	14kg	—	4	−5%
5	90	—	—	268420	—	3	14kg	—	4	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1 最大威力	Lv.1 最小威力	Lv.1 CRT率	Lv.2 経験値	Lv.2 最大威力	Lv.2 最小威力	Lv.2 CRT率	Lv.3 経験値	Lv.3 最大威力	Lv.3 最小威力	Lv.3 CRT率
1	18600	13950	10%	1200	19200	14400	10%	2400	19800	14850	10%
2	22200	16650	10%	2400	22800	17100	10%	4800	23400	17550	10%
3	25800	19350	10%	3600	26400	19800	10%	7200	27000	20250	10%
4	27600	20700	10%	4800	28200	21150	10%	9600	28800	21600	10%
5	31200	23400	10%	6000	31800	23850	10%	12000	32400	24300	10%

デコイ
DECOY

基本補充数
12

設置後、構えずに攻撃ボタンを押すと起き上がる、板でできた人形型の囮。これを見た敵は注意をそちらに向けるため、その間に移動したり攻撃するといい。レベルが上がると耐久力が増し、銃撃から身を守る壁としても活用できる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	23	—	—	8680	設 デコイの設計図	18	4kg	—	15	−5%
2	38	—	—	34130	−	10	4kg	—	15	−5%
3	46	—	—	65910	−	10	4kg	—	15	−5%
4	61	—	—	120760	−	7	4kg	—	15	−5%
5	74	—	—	209160	−	7	4kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1	Lv.2		Lv.3	
	耐久力	経験値	耐久力	経験値	耐久力
1	2000	60	2250	120	2500
2	3000	60	3250	120	3500
3	4000	60	4250	120	4500
4	5000	60	5250	120	5500
5	6000	60	6250	120	6500

空中機雷
AERIAL M.

基本補充数
3

設置後、真上に上昇していく自爆兵器。戦闘ヘリやAI兵器に触れると、爆発して大きなダメージを与える。戦闘ヘリやAI兵器は高い頻度で動くため、当てるには敵兵器の動くルートを予想して設置することが大切だ。なお、滅衰開始〜終了距離は0〜10mとなっている。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	25	—	—	10020	設 空中機雷の設計図	14	14kg	—	3	−5%
2	37	—	—	32460	−	7	14kg	—	3	−5%
3	43	—	—	58970	−	7	14kg	—	3	−5%
4	66	—	—	134650	−	5	14kg	—	3	−5%
5	87	—	—	257310	−	3	14kg	—	3	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	18600	13950	10%	1200	19200	14400	10%	2400	19800	14850	10%
2	22200	16650	10%	2400	22800	17100	10%	4800	23400	17550	10%
3	25800	19350	10%	3600	26400	19800	10%	7200	27000	20250	10%
4	27600	20700	10%	4800	28200	21150	10%	9600	28800	21600	10%
5	31200	23400	10%	6000	31800	23850	10%	12000	32400	24300	10%

睡眠ガス地雷
FULTON M.

基本補充数
4

フルトン回収機能付き睡眠ガス地雷。踏んだ相手とその周囲の敵兵を眠らせて、そのままフルトン回収できる。プレイヤーが踏んだ場合も起動して周囲の敵兵をまとめてフルトン回収できるが、プレイヤーは気力にダメージを受けて眠ってしまう。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
5	62	52	63	289720	設 睡眠ガス地雷の設計図	3	5kg	—	5	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
5	6000	6000	0%	60	6000	6000	0%	120	6000	6000	0%

料理本
COOKBOOK

基本補充数
12

料理のいい匂いが染みついている本。設置すると敵兵のほか、E121～E126に出現するモンスターたちを集めることもできる。集まった敵は、ミサイルやグレネードで一網打尽にしてしまおう。なお、ランクが上がるほど効果時間が延びる。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	22	—	4	8010	設 料理本の取材メモ	22	0.2kg	—	15	−5%
2	32	—	7	26450	−	22	0.2kg	—	15	−5%
3	44	—	21	61280	−	22	0.2kg	—	15	−5%
4	66	—	47	134650	−	22	0.2kg	—	15	−5%
5	81	—	76	235090	−	22	0.2kg	—	15	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1	Lv.2		Lv.3	
	効果時間	経験値	効果時間	経験値	効果時間
1	30秒	60	32秒	120	34秒
2	40秒	60	42秒	120	44秒
3	50秒	60	52秒	120	54秒
4	60秒	60	62秒	120	64秒
5	70秒	60	72秒	120	74秒

支援補給マーカー（設置型）
SUPPLY MK.

基本補充数
10

設置後、構えずに攻撃ボタンを押すと、ダンボールによる支援補給（アイテムや弾薬）が来る。使いすぎるとミッションクリア時に英雄度が低下するので注意。また、落ちてくるダンボールに当たると気絶する。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	9	—	1 ※1	2100	設 支援補給マーカー（設置型）の設計図	100	4kg	—	10	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	0	0	0%	60	0	0	0%	120	0	0	0%

支援砲撃マーカー（設置型）
STRIKE MK.

基本補充数
10

設置後、構えずに攻撃ボタンを押すと、MSF基地からの支援砲撃が来る。砲撃の範囲内にいると自分もダメージを受けてしまうほか、支援補給マーカー（設置型）と同様に使いすぎると英雄度が低下してしまう。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	24	—	4 ※1	37380	設 支援砲撃マーカー（設置型）の設計図	100	4kg	—	3	−5%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	16500	9900	10%	60	17050	10230	10%	120	17600	10560	10%

※1……生産には関係しない。

近接武器

減衰開始距離 — 減衰終了距離 — 片手

スタンロッド
STUN ROD

使用する弾薬
—

STN COC

攻撃ボタンを押している間、敵の気力にダメージを与える近接武器。射程が短いので、敵に背後から近づいたあとや、敵をCQCで転ばせたあとに使っていこう。なお、バッテリーはすぐに切れてしまうが、使わずにいれば数秒で満タンに戻る。

▶基本データ

ランク	必要班レベル			開発コスト	開発に必要な武器&設計図&スキル	開発速度	重さ	装弾数	携行数	カムフラ率補正
	開発	医療	諜報							
1	—	—	—	—	—	—	0kg	—	—	0%

▶Lv.データ

ランク	Lv.1			Lv.2				Lv.3			
	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率	経験値	最大威力	最小威力	CRT率
1	750	750	0%	2000	1100	1100	0%	2500	2250	2250	0%

弾薬

弾薬名	必要班レベル			基本補充数	使用する武器
	開発	医療	諜報		
12ゲージ弾 12 GAUGE	5	—	—	18	水平二連ショットガン／M37／M37（ロングバレル）／スパス12／M16A1 RANK.4～5／M653（ショットガン装備）
14.5×114mm 14.5X114MM	5	—	—	6	PTRD1941／PTRS1941
19.5×76mm 19.5X76MM	5	—	—	28	CAW
.32ACP 32ACP	5	—	—	99	Uz61
.357マグナム 357 MAGNUM	5	—	—	54	M19
4.73×33mm 4.73X33MM	5	—	—	103	G11
40mm弾薬（M16系用） 40MM G.	5	—	—	13	M16A1（グレネードランチャー装備）／M653 RANK.5
40mm弾薬（RK用） 40MM G.(R)	5	—	—	10	RK47 RANK.2
.45ACP 45ACP	5	—	—	79	M1911A1／M1911A1カスタム／M10／M10（バレルジャケット装備）／M1928A1
5.56×45mm 5.56X45MM	5	—	—	92	M16A1／パトリオット／M16A1（グレネードランチャー装備）／M16A1（スモークグレネード）／M653／M653（ショットガン装備）／M653（スモークグレネード）／SUG
7.62×39mm 7.62X39MM	5	—	—	56	RK47／ADM63／ADM65／RK47（スモークグレネード）／RPK
7.62×51mm 7.62X51MM	5	—	—	43	FAL／M60／MG3 RANK.2／M134ガトリング機関銃
7.62×54R 7.62X54R	5	—	—	63	PKM
7.62×63mm 7.62X63MM	5	—	—	27	M1C
9mmパラベラム弾 9X19MM	5	—	—	76	C96／MP5A2／MP5SD2

弾薬名	必要班レベル			基本補充数	使用する武器
	開発	医療	諜報		
9×18mm 9X18MM	5	—	—	66	PM／PB/6P9
小型成形炸薬弾 HEAT	5	—	—	5	カンプピストル
気力回復弾 M.RCV.	5	—	—	3	EZ GUN（気力回復弾）／M1C（気力回復弾）
LIFE回復弾 L.RCV.	5	—	—	5	EZ GUN（LIFE回復弾）／M700（LIFE回復弾）
麻酔弾（ハンドガン用） ANEST. S	5	—	—	8	Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
12ゲージ・ゴム弾 12G.(RBR)	5	—	—	15	水平二連ショットガン（ゴム弾）
40mmスモーク弾薬（M16系用） 40 SMK	5	—	—	3	M16A1（スモークグレネード）／ M653（スモークグレネード）
40mmスモーク弾薬（RK用） 40 SMK (R)	5	—	—	3	RK47（スモークグレネード）
支援砲撃マーカー（射出型） STRIKE MK.	5	—	—	3	支援砲撃マーカー射出器
支援補給マーカー（射出型） SUPPLY MK.	5	—	—	5	支援補給マーカー射出器
鉛玉 BALL	5	—	—	20	種子島
麻酔弾（ライフル用） ANEST.(L)	5	—	—	12	モシンナガン
7.62×51mm（徹甲弾） 7.62X51AP	5	—	—	44	M60（徹甲弾）／MG3 RANK.3~5／M21／ M700／WA2000
『レールガン。』用飛翔体 RAIL AMMO	10	—	—	12	『レールガン。』
RPG2用予備弾 RPG2 AMMO	10	—	—	3	RPG2
RPG7用予備弾 RPG7 AMMO	10	—	—	3	RPG7
カールグスタフ用弾薬 CG AMMO	10	—	—	3	カールグスタフM2
カールグスタフ用榴弾 CG HEAT	10	—	—	3	カールグスタフM2（榴弾）
FIM-43用予備ミサイル FIM43 AMMO	10	—	—	3	FIM−43
XFIM-92A用予備ミサイル XFIM92 AM.	10	—	—	3	XFIM−92A
M47用予備ミサイル M47 AMMO	10	—	—	3	M47
LAW用予備ロケット弾 LAW AMMO	10	—	—	3	LAW
M202用予備ロケット弾 M202 AMMO	10	—	—	3	M202A1
カールグスタフ用フルトン弾 CG.FLTN AM	10	10	10	3	カールグスタフM2（フルトン回収）
5.56×45mm（徹甲弾） 5.56X45AP	5	—	—	37	M63A1
7.62×54R（徹甲弾） 7.62X54AP	5	—	—	19	SVD／SVD（ナイトビジョン）

キーアイテムデータ

アイテムや武器の開発に必要となる設計図。ほしい設計図があったら、どのミッションで入手できるのか、ここでチェックしてほしい。

項目の意味

- **アイテム名**……アイテムの名称。並び順はアルファベット順→50音順となっている。
- **入手方法**……アイテムの入手方法。M000はMAIN OPS、E000はEXTRA OPS、Ou00はOUTER OPSのミッション番号を示す。その左に「クリア」とある場合はそのミッションをクリアしたときに[ ]内の確率で手に入り、「クリアランクS」とある場合はクリアランクSでクリアしたときに手に入る。「拾う」とあるときはそのミッションで拾える。＜ ＞内はアイテムを手に入れるために必要な条件を示す。
- **開発可能になるアイテム**……入手後に開発可能になるアイテム。

アイテム名	入手方法	開発可能になるアイテム
ADM63の設計図	●クリア［確率100%］→E045	ADM63
ADM65の設計図	●クリア［確率20%］→Ou24 Ou32 のいずれか ●クリア［確率15%］→Ou23 Ou31 のいずれか ●クリア［確率10%］→Ou22 Ou30 のいずれか ●クリア［確率5%］→Ou21 Ou29 のいずれか	ADM65
AXE（アックス）の設計図	●クリア［確率100%］→E011	AXE フレグランス ボディスプレー
C4爆弾の設計図	●クリア［確率100%］→M005	C4爆弾
C96の設計図	●クリアランクS→E020	C96
CAWの設計図	●クリア［確率35%］→Ou67 Ou68 のいずれか ●クリア［確率20%］→Ou52 Ou60 のいずれか ●クリア［確率15%］→Ou51 Ou59 のいずれか ●クリア［確率10%］→Ou50 Ou58 Ou65 Ou66 のいずれか ●クリア［確率5%］→Ou49 Ou57 のいずれか	CAW
Cグスタフ（フルトン）の設計図	●クリア［確率100%］→E098	カールグスタフM2（フルトン回収）
Cグスタフ（榴弾）の設計図	●クリア［確率100%］→E024	カールグスタフM2（榴弾）
EZ GUN（LR）の設計図	●拾う→E032	EZ GUN（LIFE回復弾）
EZ GUN（MR）の設計図	●拾う→E067 ＜気絶か睡眠しているバスを調べると出現＞	EZ GUN（気力回復弾）
FALの設計図	●拾う→E036 E054 のいずれか	FAL
FIM-43の設計図	●クリア［確率100%］→M012	FIM-43
G11の設計図	●クリアランクS→E048	G11
M10の設計図	●拾う→M003 E012 のいずれか	M10
M10（バレルジャケット付）の設計図	●拾う→E036 E048 のいずれか	M10（バレルジャケット装備）
M134の設計図	●クリアランクS→E075	M134ガトリング機関銃
M16A1（グレネード）の設計図	●拾う→E025	M16A1（グレネードランチャー装備）RANK.4
M16A1（グレネード+レーザー）の設計図	●クリアランクS→E055	M16A1（グレネードランチャー装備）RANK.5
M16A1（ショットガン）の設計図	●拾う→E023	M16A1 RANK.4
M16A1（ショットガン+レーザー）の設計図	●拾う→E046	M16A1 RANK.5
M16A1（スモークG）の設計図	●拾う→E026	M16A1（スモークグレネード）RANK.4
M16A1（スモークG+レーザー）の設計図	●クリアランクS→E066	M16A1（スモークグレネード）RANK.5
M1911A1カスタムの設計図	●拾う→E034 E050 のいずれか	M1911A1カスタム
M1911A1の設計図	●クリア［確率100%］→M002	M1911A1
M1928A1の設計図	●クリア［確率100%］→M009	M1928A1
M19の設計図	●クリア［確率100%］→E009	M19
M1C（気力回復弾）の設計図	●拾う→M030 E046 のいずれか	M1C（気力回復弾）
M1Cの設計図	●クリア［確率100%］→M001	M1C
M202A1の設計図	●クリアランクS→E062	M202A1 RANK.3
M202A1の設計図	●クリアランクS→E107	M202A1 RANK.4
M21の設計図	●クリア［確率100%］→M030	M21
M37の設計図	●拾う→E022 E028 のいずれか	M37
M47の設計図	●クリアランクS→E111	M47
M60（徹甲弾）の設計図	●クリア［確率100%］→E043	M60（徹甲弾）

アイテム名	入手方法	開発可能になるアイテム
M60の設計図	●クリア［確率100%］→M006	M60
M63A1の設計図	●クリア［確率20%］→Ou12 Ou20 のいずれか ●クリア［確率15%］→Ou11 Ou19 のいずれか ●クリア［確率10%］→Ou10 Ou18 のいずれか ●クリア［確率5%］→Ou09 Ou17 のいずれか	M63A1
M653（グレネード）の設計図	●拾う→E047	M653 RANK.5
M653（ショットガン）の設計図	●拾う→E048	M653（ショットガン装備）
M653（スモークG）の設計図	●拾う→E049	M653（スモークグレネード）
M653の設計図	●拾う→E047 E059 のいずれか	M653 RANK.3
M700（LIFE回復弾）の設計図	●クリア［確率100%］→E041	M700（LIFE回復弾）
M700の設計図	●クリア［確率100%］→E058	M700
MG3（徹甲弾）の設計図	●クリア［確率100%］→E044	MG3 RANK.3
MG3の設計図	●拾う→E008 E031 のいずれか	MG3 RANK.2
MP5A2の設計図	●拾う→E049 E057 のいずれか <E049 はCO-OPSでのみ入手可能>	MP5A2
MP5SD2の設計図	●クリアランクS→E037	MP5SD2
PB/6P9の設計図	●クリア［確率100%］→M032	PB/6P9
PKMの設計図	●拾う→E014 ●クリア［確率100%］→E028	PKM
PMの設計図	●拾う→E016 E052 のいずれか	PM
PTRD1941の設計図	●拾う→E050	PTRD1941
PTRS1941の設計図	●クリアランクS→E049	PTRS1941
RK47（グレネード）の設計図	●クリア［確率20%］→Ou04 Ou16 のいずれか ●クリア［確率15%］→Ou03 Ou15 のいずれか ●クリア［確率10%］→Ou02 Ou14 のいずれか ●クリア［確率5%］→Ou01 Ou13 のいずれか	RK47 RANK.2
RK47（スモークG）の設計図	●クリア［確率20%］→Ou28 Ou36 のいずれか ●クリア［確率15%］→Ou27 Ou35 のいずれか ●クリア［確率10%］→Ou26 Ou34 のいずれか ●クリア［確率5%］→Ou25 Ou33 のいずれか	RK47（スモークグレネード）
RK47の設計図	●拾う→E013 E039 のいずれか	RK47 RANK.1
RPG2の設計図	●拾う→E030 E033 のいずれか	RPG2
RPG7の設計図	●クリア［確率100%］→E038 ●拾う→E059	RPG7
RPKの設計図	●拾う→E037	RPK
SUGの設計図	●クリアランクS→E047	SUG
SVD（ナイトビジョン）の設計図	●クリア［確率35%］→Ou69 Ou70 Ou71 Ou72 のいずれか ●クリア［確率20%］→Ou64 ●クリア［確率15%］→Ou63 ●クリア［確率10%］→Ou62 ●クリア［確率5%］→Ou61	SVD（ナイトビジョン）
SVDの設計図	●拾う→E035 E037	SVD
Uz61の設計図	●拾う→E015	Uz61
WA2000の設計図	●クリアランクS→E065	WA2000
XFIM-92Aの設計図	●クリア［確率20%］→Ou08 Ou56 のいずれか ●クリア［確率15%］→Ou07 Ou55 のいずれか ●クリア［確率10%］→Ou06 Ou54 のいずれか ●クリア［確率5%］→Ou05 Ou53 のいずれか	XFIM-92A
暗視ゴーグルの設計図	●クリア［確率100%］→M010	暗視ゴーグル
カールグスタフM2の設計図	●クリア［確率100%］→M015	カールグスタフM2
核竜の激液	●クリア［確率2.9～20%］→E128 ※1	『人間バチンコ虎。』用ゴム RANK.3
核竜の粘液	●クリア［確率3.0～33.3%］→E126 ※1 ●クリア［確率2.9～20%］→E125 ※1	『人間バチンコ虎。』用ゴム
核竜の濃液	●クリア［確率2.9～20%］→E127 ※1	『人間バチンコ虎。』用ゴム RANK.2
火竜の剛翼	●クリア［確率3.0～33.3%］→E122 ※1 ●クリア［確率2.9～20%］→E121 ※1	種子島
缶入り清涼飲料のレシピ	●クリア［確率100%］→M004	マウンテンデュー／ペプシネックス

※1……多くの部位を破壊したり、眠らせて倒すことで確率が上昇する（P.434～448）。

アイテム名	入手方法	開発可能になるアイテム
カンプピストルの設計図	●クリア[確率20%]→Ou40 Ou44 Ou48 のいずれか ●クリア[確率15%]→Ou39 Ou43 Ou47 のいずれか ●クリア[確率10%]→Ou38 Ou42 Ou46 のいずれか ●クリア[確率5%]→Ou37 Ou41 Ou45 のいずれか	カンプピストル
救命ダンボールの設計図	●クリア[確率100%]→M031	救命ダンボール
空中機雷の設計図	●拾う→E014	空中機雷
クレイモア地雷の設計図	●拾う→E018 E019	クレイモア地雷
轟竜の重牙	●クリア[確率3.0～33.3%]→E124 ※1 ●クリア[確率2.9～20%]→E123 ※1	『人間パチンコ虎。』用支柱
雑誌の台割	●拾う→E035 E051 のいずれか	雑誌
支援攻撃マーカー射出器の設計図	●クリア[確率100%]→M015	支援砲撃マーカー射出器
支援砲撃マーカー（設置型）の設計図	●クリア[確率100%]→M005	支援砲撃マーカー（設置型）
支援砲撃マーカー（投擲型）の設計図	●クリア[確率100%]→M013	支援砲撃マーカー（投擲型）
支援補給マーカー射出器の設計図	●クリア[確率100%]→M013	支援補給マーカー射出器
支援補給マーカー（設置型）の設計図	●クリア[確率100%]→M005	支援補給マーカー（設置型）
支援補給マーカー（投擲型）の設計図	●クリア[確率100%]→M010	支援補給マーカー（投擲型）
水平二連（ゴム弾）の設計図	●クリア[確率100%]→E023	水平二連ショットガン（ゴム弾）
水平二連ショットガンの設計図	●拾う→M003 E015 のいずれか	水平二連ショットガン
睡眠ガスグレネードの設計図	●クリアランクS→E027	睡眠ガスグレネード
睡眠ガス地雷の設計図	●クリア[確率100%]→E064	睡眠ガス地雷
スタングレネードの設計図	●拾う→M003 E022 のいずれか	スタングレネード
スタンダンボールの設計図	●拾う→M032	スタンダンボール
『ステルスガン。』の設計図	●クリア[確率100%]→M033	『ステルスガン。』
ステルスマットの設計図	●クリア[確率100%]→M033	ステルスマット
ステルス迷彩の設計図	●クリアランクS→E050	ステルス迷彩
スパス12の設計図	●クリア[確率100%]→E062	スパス12
スモークグレネード（色付）の設計図	●拾う→M027	スモークグレネード（赤）
スモークグレネードの設計図	●クリア[確率100%]→M001	スモークグレネード
スモークダンボールの設計図	●拾う→M031	スモークダンボール
ソニック・アイの設計図	●クリア[確率100%]→M006	ソニック・アイ
ソリトンレーダーの設計図	●クリア[確率100%]→M027	ソリトンレーダー
対戦車地雷の設計図	●クリア[確率100%]→E029 ●拾う→E057	対戦車地雷
盾（色付）の設計図	●拾う→E055	盾（赤）
盾の設計図	●クリア[確率100%]→M011	盾
ダンボール戦車の設計図	●クリア[確率100%]→M028	ダンボール戦車／ダンボール戦車（スタン砲装備）／ダンボール戦車（スモーク弾装備）
ダンボール爆弾の設計図	●拾う→M028 ●クリア[100%]→M029	ダンボール爆弾
チャフグレネードの設計図	●クリア[確率100%]→M010	チャフグレネード
デコイの設計図	●拾う→E008 E053 のいずれか	デコイ
『電磁ネット。』の設計図	●クリアランクS→E083	『電磁ネット。』
『電磁波照射ガン。』の設計図	●クリアランクS→E079	『電磁波照射ガン。』
ドリトスのレシピ	●クリア[確率100%]→M004	DORITOS/ドリトス
人気ホビー雑誌の台割	●クリア[確率100%]→E010	週刊ファミ通
人気ホビー雑誌の台割	●クリア[確率100%]→E011	電撃PlayStation®
人気ホビー雑誌の台割	●クリア[確率100%]→E018	電撃ゲームス
人気ホビー雑誌の台割	●クリア[確率100%]→E013	週刊少年マガジン
パトリオットの設計図	●拾う→E068 <気絶か睡眠しているミラーを調べると出現>	パトリオット
バナナの栽培説明書	●クリア[確率100%]→E035	バナナ
ヒューイの手紙	●クリア[確率100%]→M010	なし
ボンカレーのレシピ	●クリア[確率100%]→M007	ボンカレー／ボンカレーゴールド21／ボンカレーネオ
無限バンダナの設計図	●クリアランクS→E119	無限バンダナ
モシンナガンの設計図	●クリア[確率100%]→M007	モシンナガン
料理本の取材メモ	●クリア[確率100%]→E126	料理本
『レールガン。』の設計図	●クリアランクS→E115	『レールガン。』／『レールガン。』用ダイナモ

※1……多くの部位を破壊したり、眠らせて倒すことで確率が上昇する（P.438～441）。

敵兵データ

全17種類の敵兵のライフや気力、持っている武器を掲載。行動パターンや攻撃方法、ヘルメットを装備しているといった特徴も解説する。

データの見方

敵兵一覧

1 哨戒兵（Lv.1） 6

2 ライフ 2000 3 気力 2000

4 武器 ・M16A1 RANK.1

5 主に野外を警備する敵兵。基地警備兵と同じく特定ルートを巡回し、警戒レベルが上がると決まった場所を防衛する。

1 **敵兵名**
敵兵の名称。

2 **ライフ**
敵兵のライフ。ミッションで変わるものもいる。

3 **気力**
敵兵の気力。ミッションで変わるものもいる。

4 **武器**
使用する可能性がある武器。

5 **解説**
行動パターンや装備などの特徴を解説している。

6 **外見**
兵士の外見。

敵兵の武器性能

7 武器名	8 最大威力	9 最小威力	10 使用する敵兵
M1911A1 RANK.1	900	450	基地警備兵（Lv.1～2）

7 **武器名**
敵が使う武器の名称とそのランク。ランクが高いほど、威力が高くなる。

8 **最大威力**
減衰開始距離より近いときに受けるダメージの基本値。

9 **最小威力**
減衰終了距離より遠いときに受けるダメージの基本値。

10 **使用する敵兵**
その武器を使う敵兵。

哨戒兵（Lv.1）

ライフ 2000 気力 2000

武器 ・M16A1 RANK.1

主に野外を警備する敵兵。基地警備兵と同じく特定ルートを巡回し、警戒レベルが上がると決まった場所を防衛する。

哨戒兵（Lv.2）

ライフ 2000 気力 2000

武器 ・M16A1 RANK.1

ライフや気力はLv.1と変わらないが、ユニフォームが緑色のため、ジャングルや草むらでは見つけにくい。

哨戒兵（Lv.3）

ライフ 3000 気力 3000

武器 ・M16A1 RANK.1
・M10 RANK.2
・SVD RANK.2
・LAW RANK.1

ライフや気力の増加、ヘルメットの装備により、倒しにくくなった哨戒兵。中盤～終盤のミッションにかけてよく出現する。

哨戒兵（Lv.4）

ライフ 3500 気力 3500

武器 ・M37 RANK.2
・M16A1 RANK.1
・M10 RANK.1
・M10 RANK.2
・M60 RANK.1
・LAW RANK.3

ライフ・気力ともに高く倒しにくい。Lv.3と同じく、中盤～終盤にかけてのミッションで出現する強敵だ。

コマンド兵（Lv.1）

ライフ	2500	気力	2500

武器
- M37 RANK.2
- M16A1 RANK.1

増援として現れる攻撃部隊。積極的にプレイヤーを探し、アサルトライフルやショットガンを中心に攻撃してくる。

コマンド兵（Lv.2）

ライフ	3500	気力	3500

武器
- M37 RANK.2
- M16A1 RANK.1
- Uz61 RANK.2
- M700 RANK.3
- LAW RANK.1

ライフと気力の増加に加え、ナイトビジョンも着用。プレイヤーを見つけると走り寄ってくるため、照準を合わせにくい。

コマンド兵（Lv.3）

ライフ	4500	気力	4500

武器
- M16A1 RANK.1
- M10 RANK.2
- M60 RANK.1

M030 とM031 の増援でのみ出現する珍しいコマンド兵。ライフ・気力ともに高く、一気にプレイヤーを攻め立ててくる。

部隊長

ライフ	※1	気力	※1

武器
- —

大型兵器を操縦しており、随伴歩兵に指示を出す。随伴歩兵をすべて排除したあとに姿を見せることがある（P.058）。

随伴歩兵

ライフ	3500	気力	3500

武器
- M37 RANK.2
- スパス12 RANK.3
- M653 RANK.3
- FAL RANK.2
- M10 RANK.1
- Uz61 RANK.2
- M63A1 RANK.3
- PKM RANK.1
- LAW RANK.3
- RPG7 RANK.2

大型兵器に随伴する兵士で、ミサイルを装備しているものも多い。EXTRA OPSによってはライフや気力が増加する。

随伴歩兵のライフと気力の変化

ライフ	4375	気力	4375
該当ミッション	E071 E074 E076 E078 E081 E082 E084 E085 E093 E095 E096 E097 E099 E101 E103 E104 E108 E109 E110		

ライフ	10500	気力	10500
該当ミッション	E070 E072 E073 E075 E077 E079 E083 E087 E089 E091 E092 E094 E098 E100 E102 E105 E107 E111		

偵察兵（Lv.1）

ライフ	3500	気力	3500

武器
- M16A1 RANK.1
- M16A1 RANK.3
- M10 RANK.1
- SVD RANK.2

ホフクやしゃがみ状態で草むらなどに隠れている。また、偵察兵にCQCを仕掛けようとすると、逆に首を絞められる。

偵察兵（Lv.2）

ライフ	3500	気力	3500

武器
- M1911A1 RANK.2
- M16A1 RANK.3

M029 のみで出現する珍しい兵士。覆面を被ることで肌の色も隠されており、暗視ゴーグルを使わないと視認しにくい。

偵察兵（Lv.3）

ライフ	3500	気力	3500

武器
- M700 RANK.3
- SVD RANK.2

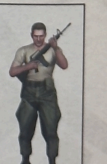
ギリースーツと呼ばれるユニフォームを着ており、非常に見つけにくい。武器は、スナイパーライフルのみ用いる。

基地警備兵（Lv.1）

ライフ	2000	気力	2000

武器
- M1911A1 RANK.1
- M37 RANK.2
- M16A1 RANK.1
- M60 RANK.1

主に施設を守る敵兵で、特定のルートを巡回する。警戒レベルが高くなると、決まった場所をより重点的に見回る。



※1……部隊長のライフと気力は、ミッションによって異なる。詳しくは「MAIN OPS」（P.105）や「EXTRA OPS」（P.263）のミッション攻略を参照。

基地警備兵(Lv.2)

ライフ	3000	気力	3000

武器
- M1911A1 RANK.1
- M37 RANK.2
- M16A1 RANK.1
- M60 RANK.1

Lv.1よりライフや気力が増加しているが、行動パターンや武器は変わらない。ヘッドショットも決められる。

基地警備兵(Lv.3)

ライフ	4000	気力	4000

武器
- M16A1 RANK.1
- M60 RANK.1

ヘルメットを着けている。徹甲弾以外でヘッドショットを決めるには、頭部を数発撃つ必要がある。

ソ連兵

ライフ	4000	気力	4000

武器
- RK47 RANK.1
- SVD RANK.2
- PKM RANK.1
- RPG7 RANK.2

ソ連コマンド兵と同様に、強力な武器を使うものが多い。ちなみにE020でのみ、ライフと気力が6000になる(P.300)。

ソ連コマンド兵

ライフ	4500	気力	4500

武器
- M37 RANK.2
- RK47 RANK.1
- SVD RANK.2
- PKM RANK.1
- RPG7 RANK.2

米軍ミサイル基地で登場する。スナイパーライフルやミサイルといった強力な武器を装備している者が多い。

敵兵の武器性能

武器名	最大威力	最小威力	使用する敵兵
M1911A1 RANK.1	900	450	基地警備兵(Lv.1~2)
M1911A1 RANK.2	900	450	偵察兵(Lv.2)
M37 RANK.2	2000	400	基地警備兵(Lv.1~2)／コマンド兵(Lv.1~2)／哨戒兵(Lv.4)／随伴歩兵／ソ連コマンド兵／
スパス12 RANK.3	2250	450	随伴歩兵
M16A1 RANK.1	900	450	基地警備兵(Lv.1~3)／コマンド兵(Lv.1~3)／哨戒兵(Lv.1~4)／偵察兵(Lv.1)
M16A1 RANK.3	925	463	偵察兵(Lv.1~2)
M653 RANK.3	800	400	随伴歩兵
RK47 RANK.1	950	475	ソ連コマンド兵／ソ連兵
FAL RANK.2	1150	575	随伴歩兵
M10 RANK.1	650	455	哨戒兵(Lv.4)／随伴歩兵／偵察兵(Lv.1)
M10 RANK.2	700	490	コマンド兵(Lv.3)／哨戒兵(Lv.3~4)
Uzi61 RANK.2	600	420	コマンド兵(Lv.2)、随伴歩兵
M700 RANK.3	2250	2025	コマンド兵(Lv.2)／偵察兵(Lv.3)
SVD RANK.2	2000	1800	哨戒兵(Lv.3)／ソ連コマンド兵／ソ連兵／偵察兵(Lv.1、3)
M60 RANK.1	1000	800	基地警備兵(Lv.1~3)／コマンド兵(Lv.3)／哨戒兵(Lv.4)
M63A1 RANK.3	1100	880	随伴歩兵
PKM RANK.1	1200	960	随伴歩兵／ソ連コマンド兵／ソ連兵
LAW RANK.1	2400	2400	コマンド兵(Lv.2)／哨戒兵(Lv.3)
LAW RANK.3	2600	2600	哨戒兵(Lv.4)／随伴歩兵
RPG7 RANK.2	2800	2800	随伴歩兵／ソ連コマンド兵／ソ連兵

大型兵器データ

大型兵器は戦車、装甲車、戦闘ヘリに大別でき、それぞれに8種類が存在する。また、同じ名前の兵器でも、強さはミッションによって異なるのだ。

装甲車

兵器名		BTR-60 PA		BTR-60 PA Custom		BTR-60 PB		BTR-60 PB Custom	
兵器外見									
登場するミッション		E069	E099	E070	E100	E071	E101	E072	E102
耐久力		330000	1680000	2060000	2060000	860000	1680000	2060000	2060000
部隊長出現耐久力		60%	40%	20%	20%	60%	40%	20%	20%
『電磁ネット。』停止時間		20秒	20秒	5秒	5秒	20秒	20秒	5秒	5秒
威力	バルカン	455	1050	1820	1820	—	—	—	—
	機関砲	—	—	—	—	800	1200	2080	2320
	主砲	—	—	—	—	—	—	—	—
	正面体当たり	4250	9500	22000	22000	7750	9500	22000	22000
	側面体当たり	2550	5700	13200	13200	4650	5700	13200	13200

戦車

兵器名		T-72U		T-72U Custom		T-72A		T-72A Custom	
兵器外見									
登場するミッション		M007	E076	E077	E092	E078	E093	E079	E094
耐久力		330000	1680000	2861500	2861500	1880000	2260000	3069200	3069200
部隊長出現耐久力		70%	40%	20%	20%	40%	40%	20%	20%
『電磁ネット。』停止時間		20秒	20秒	5秒	5秒	15秒	20秒	5秒	5秒
威力	バルカン	350	700	1575	1575	1050	700	1575	1575
	機関砲	—	—	—	—	—	—	—	—
	主砲	3800	7600	17100	17100	11400	7600	17100	17100
	ミサイルランチャー	—	—	—	—	—	—	—	—
	正面体当たり	2700	8370	11610	11610	10260	8370	11610	11610
	側面体当たり	2200	6820	9460	9460	8360	6820	9460	9460

戦闘ヘリ

兵器名		Mi-24A		Mi-24A Custom		Mi-24D		Mi-24D Custom	
兵器外見									
登場するミッション		M012	E084	E085	E105	E086	E106	E087	E107
耐久力		448000	448000	1680000	2060000	1680000	860000	2260000	2260000
部隊長出現耐久力		70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
威力	バルカン	300	300	300	300	300	300	300	300
	ミサイル	3200	9600	14400	14400	6400	5440	16640	14400
	ロケットランチャー	2700	8100	12150	12150	—	—	—	—
	爆撃	—	—	—	—	—	—	—	—

項目の意味

- **兵器名**……兵器の名称。
- **兵器外見**……兵器の外見。
- **登場するミッション**……兵器が登場するミッション。
- **耐久力**……SINGLE時の兵器の耐久力。CO-OPSでは、プレイ人数に応じて増加する。
- **部隊長出現耐久力**……兵器の残り耐久力がこの割合になると部隊長が出現する。
- **『電磁ネット。』停止時間**……『電磁ネット。』を使ったときに兵器の動きが止まる時間。
- **威力**……兵器が使う武器と、武器ごとの威力。

装甲車

LAV-typeG		LAV-typeG Custom		LAV-typeC		LAV-typeC Custom		兵器名	
								兵器外見	
M004	E103	E073	E104	E074	—	E075	—	登場するミッション	
180000	448000	2861500	1680000	1880000	—	3069200	—	耐久力	
70%	60%	20%	20%	40%	—	20%	—	部隊長出現耐久力	
20秒	20秒	5秒	10秒	20秒	—	5秒	—	『電磁ネット。』停止時間	
—	—	—	—	1050	—	2030	—	バルカン	威力
400	680	2080	1800	—	—	—	—	機関砲	
—	—	—	—	9000	—	17400	—	主砲	
2500	6000	22000	10750	9500	—	22000	—	正面体当たり	
1500	3600	13200	6450	5700	—	13200	—	側面体当たり	

戦車

KPz 70		KPz 70 Custom		MBTk-70		MBTk-70 Custom			
								兵器外見	
E080	E095	E081	E096	E082	E097	E083	E098	登場するミッション	
860000	1680000	2060000	2060000	2260000	1880000	3069200	3069200	耐久力	
60%	40%	20%	20%	40%	40%	20%	20%	部隊長出現耐久力	
20秒	20秒	10秒	10秒	15秒	15秒	5秒	5秒	『電磁ネット。』停止時間	
455	700	1575	1575	—	—	—	—	バルカン	威力
—	—	—	—	1200	1200	2080	1800	機関砲	
5590	8600	19350	19350	9600	9600	16640	14400	主砲	
—	—	—	—	13800	13800	23920	20700	ミサイルランチャー	
4590	7750	11610	11610	10260	10260	23760	11610	正面体当たり	
3740	4650	9460	9460	8360	8360	19360	9460	側面体当たり	

戦闘ヘリ

AH56A-bomber		AH56A-bomber Custom		AH56A-raider		AH56A-raider Custom			
								兵器外見	
E088	E108	E089	E109	E090	E110	E091	E111	登場するミッション	
448000	448000	2060000	1680000	860000	1680000	2861500	2060000	耐久力	
70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	部隊長出現耐久力	
300	300	300	300	300	300	300	300	バルカン	威力
—	—	—	—	4160	9600	18560	14400	ミサイル	
—	—	—	—	3510	8100	15660	12150	ロケットランチャー	
5330	12300	21315	18450	—	—	—	—	爆撃	

味方兵器データ

鹵獲した兵器をOUTER OPSで使うときの性能を公開。それぞれのライフや攻撃方法をチェックして、OUTER OPSの部隊に組み込もう。

装甲車

兵器名		BTR-60PA	BTR-60PA(C)	BTR-60PB	BTR-60PB(C)
兵器外見					
耐久力		3500	4000	3500	4500
防御力		1500	2000	1750	2000
メイン武器	武器名	7.62MM MG(マシンガン)	7.62MM MG(マシンガン)	25MM MG(マシンガン)	25MM MG(マシンガン)
	威力	350	350	766	766
	命中率	70%	70%	70%	70%
	発射回数	4	4	3	3
	重さ	3000	3000	3000	3000
サブ武器	武器名	—	—	—	—
	威力	—	—	—	—
	命中率	—	—	—	—
	発射回数	—	—	—	—
	重さ	—	—	—	—

戦車

兵器名		T-72U	T-72U(C)	T-72A	T-72A(C)
兵器外見					
耐久力		4500	5500	4500	7000
防御力		1850	1850	1850	2000
メイン武器	武器名	125MM SG(ミサイル)	125MM SG(ミサイル)	125MM SG(ミサイル)	125MM SG(ミサイル)
	威力	3500	3500	3500	3500
	命中率	75%	75%	75%	75%
	発射回数	1	1	1	1
	重さ	3500	3500	3500	3500
サブ武器	武器名	7.62MM MG(マシンガン)	7.62MM MG(マシンガン)	12.7MM MG(マシンガン)	12.7MM MG(マシンガン)
	威力	350	350	500	500
	命中率	70%	70%	80%	80%
	発射回数	4	4	3	3
	重さ	3000	3000	3000	3000

戦闘ヘリ

兵器名		MI-24A	MI-24A(C)	MI-24D	MI-24D(C)
兵器外見					
耐久力		3000	4000	3500	4500
防御力		1200	1200	1200	1500
メイン武器	武器名	12.7MM MG(マシンガン)	12.7MM MG(マシンガン)	GUN POD(マシンガン)	GUN POD(マシンガン)
	威力	500	500	2600	2600
	命中率	80%	80%	100%	100%
	発射回数	3	3	1	1
	重さ	3000	3000	800	800
サブ武器	武器名	ROCKET LC(ミサイル)	ROCKET LC(ミサイル)	AT MISSILE(ミサイル)	AT MISSILE(ミサイル)
	威力	3000	3000	4000	4000
	命中率	90%	90%	85%	85%
	発射回数	1	1	1	1
	重さ	800	800	800	800

項目の意味

- ●兵器名……兵器の名称。
- ●兵器外見……兵器の外見。
- ●耐久力……兵器の耐久力。
- ●防御力……兵器の防御力。

- ●メイン武器……主に使われる武器。項目の意味は以下のとおり。
  - 武器名……武器の名称
  - 威力……1発で与えるダメージの基本値
  - 命中率……攻撃が当たる確率。相手によって確率は減少する
  - 発射回数……一度の攻撃で発射する回数
  - 重さ……武器の重さ。メイン武器とサブ武器の重さの合計が少ないほど、行動順が早くなる
- ●サブ武器……補助的に使われる武器。各項目の意味はメイン武器と同じ。

装甲車

LAV-G	LAV-G(C)	LAV-C	LAV-C(C)	兵器名	
				兵器外見	
4000	4500	4500	5000	耐久力	
1500	2500	1750	2500	防御力	
25MM MG(マシンガン)	25MM MG(マシンガン)	76MM RG(ミサイル)	76MM RG(ミサイル)	武器名	メイン武器
766	766	4500	4500	威力	
70%	70%	75%	75%	命中率	
3	3	1	1	発射回数	
3000	3000	3500	3500	重さ	
—	—	7.62MM MG(マシンガン)	7.62MM MG(マシンガン)	武器名	サブ武器
—	—	350	350	威力	
—	—	70%	70%	命中率	
—	—	4	4	発射回数	
—	—	3000	3000	重さ	

戦車

KPZ 70	KPZ 70(C)	MBTK-70	MBTK-70(C)	兵器名	
				兵器外見	
5000	6500	5000	8000	耐久力	
1850	1850	1850	2000	防御力	
120MM SG(ミサイル)	120MM SG(ミサイル)	152MM GL(ミサイル)	152MM GL(ミサイル)	武器名	メイン武器
4000	4000	5500	5500	威力	
75%	75%	75%	75%	命中率	
1	1	1	1	発射回数	
3500	3500	4000	4000	重さ	
20MM AAG(マシンガン)	20MM AAG(マシンガン)	7.62MM MG(マシンガン)	7.62MM MG(マシンガン)	武器名	サブ武器
2000	2000	350	350	威力	
150%	150%	70%	70%	命中率	
1	1	4	4	発射回数	
3000	3000	3000	3000	重さ	

戦闘ヘリ

AH56A-B	AH56A-B(C)	AH56A-R	AH56A-R(C)	兵器名	
				兵器外見	
3500	4500	4000	5000	耐久力	
1200	1500	1200	1200	防御力	
30MM MG(マシンガン)	30MM MG(マシンガン)	30MM CG(マシンガン)	30MM CG(マシンガン)	武器名	メイン武器
1100	1100	400	400	威力	
150%	150%	100%	100%	命中率	
2	2	6	6	発射回数	
800	800	1800	1800	重さ	
IRN BOMB(ミサイル)	IRN BOMB(ミサイル)	AT MISSILE(ミサイル)	AT MISSILE(ミサイル)	武器名	サブ武器
950	950	4000	4000	威力	
70%	70%	85%	85%	命中率	
4	4	1	1	発射回数	
1000	1000	800	800	重さ	

メタルギアZEKEデータ

メタルギアZEKEはメインパーツとオプションパーツ、AI記憶板の3つで構成される。いろいろなパーツやAI記憶板を集めて強化してほしい。

データの見方

各ミッションにおけるパーツの入手個数

1 戦うAI兵器の系統	2 ミッション	3 すべてのパーツの残りライフの割合（AIポッド除く）					
		80%以上	79%~60%	59%~40%	39%~20%	20%以下	1%未満
対ビューパ系統	M010	6個	5個	4個	3個	2個	0
	E112	8個	7個	6個	5個	4個	0
	E113	10個	9個	8個	7個	6個	0
対クリサリス系統	M015	6個	5個	4個	3個	2個	0
	E114	8個	7個	6個	5個	4個	0
	E115	10個	9個	8個	7個	6個	0
対コクーン系統	M018	6個	5個	4個	3個	2個	0
	E116	8個	7個	6個	5個	4個	0
	E117	10個	9個	8個	7個	6個	0

メインパーツ

4 部位	5 パーツ名	6 攻撃方法	7 入手方法
WALK UNIT	ZEKE	マシンガン	AI兵器を倒す際にCCONTROL部分のライフを残しておくと手に入る、WALK-JUNKを5つ集める
POWER UNIT	ZEKE	ミサイル	AI兵器を倒す際にAATTACK部分のライフを残しておくと手に入る、POWER-JUNKを5つ集める
FOOT PARTS	ZEKE	脚攻撃全般	AI兵器を倒す際にMMOVILITY部分のライフを残しておくと手に入る、FOOT-JUNKを5つ集める
	PEACE WALKER	脚攻撃全般、Sマイン	E118 E119 でAI兵器のMMOBILITY部分のライフを残して倒す［最大入手確率:5%→E118／10%→E119］

オプションパーツ

5 パーツ名	8 性能	7 入手方法
JET PACK	ダッシュアタック使用	M010 E112 でAI兵器のMMOBILITY部分のライフを残して倒す［最大入手確率:40%→M010／20%→E112］
RADOME	チャフグレネード無効	M015 E114 でAI兵器のCCONTROL部分のライフを残して倒す［最大入手確率:40%→M015／80%→E114］
ARMOR	防御力アップ	M018 E116 でAI兵器のCCONTROL部分のライフを残して倒す［最大入手確率:10%→M018／20%→E116］
RAILGUN	レールガン使用	M015 E114 でAI兵器のAATTACK部分のライフを残して倒す［最大入手確率:80%→M015／40%→E114］

1 戦うAI兵器の系統
ミッションで戦うAI兵器の系統。各系統のAI兵器は以下のとおり。

対ビューパ系統……ビューパ、ビューパ弐型、ビューパ改
対クリサリス系統……クリサリス、クリサリス弐型、クリサリス改
対コクーン系統……コクーン、コクーン弐型、コクーン改
対ピースウォーカー系統……ピースウォーカー、ピースウォーカー弐型、ピースウォーカー改

2 ミッション
パーツを入手できるミッション。

3 すべてのパーツの残りライフの割合（AIポッドを除く）
AI兵器を倒した際、各パーツの残りライフの合計をAI兵器の総ライフで割ったときの割合と、その割合ごとに入手できるパーツの最大数。パーツの個数は、メインパーツとオプションパーツの合計値。

4 部位
メインパーツの部位名。

AI 記憶板

9 MO10「対ビューバ戦」

10 Mobility（機動）		
Mbl-Pupa-001Fe	Mbl-Pupa-002Fe	Mbl-Pupa-003Fe
Mbl-Pupa-004Fe	Mbl-Pupa-005Fe	Mbl-Pupa-006Fe
Mbl-Pupa-007Fe	Mbl-Pupa-008Fe	Mbl-Pupa-009Fe
Mbl-Pupa-010Fe	Mbl-Pupa-011Cu	Mbl-Pupa-012Cu
Mbl-Pupa-013Cu	Mbl-Pupa-014Cu	Mbl-Pupa-015Cu
Mbl-Pupa-016Cu	Mbl-Pupa-017Cu	Mbl-Pupa-018Cu
Mbl-Pupa-019Cu	Mbl-Pupa-020Cu	Mbl-Pupa-021Ag
Mbl-Pupa-022Ag	Mbl-Pupa-023Ag	Mbl-Pupa-024Ag
Mbl-Pupa-025Ag	Mbl-Pupa-026Ag	Mbl-Pupa-027Ag
Mbl-Pupa-028Ag	Mbl-Pupa-029Ag	Mbl-Pupa-030Ag

11

OUTER OPS での性能

12 組み合わせ		13 ライフ	14 防御力	15 武器名		16 威力	17 命中率	18 発射回数	19 重さ
メインパーツ FOOT	HEAD								
ZEKE	ZEKE	7000	2700	メイン武器	RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器	MACHINEGUN	2300	70%	4	4000
ZEKE	PUPA	7500	3200	メイン武器	RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器	E.CHARGE	1300	150%	5	500
ZEKE	CHRYSALIS	7200	2700	メイン武器	RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器	MISSILE	7500	70%	1	1500

5 パーツ名
メインパーツまたはオプションパーツの名称と、ゲーム中に表示されるアイコン。

6 攻撃方法
そのパーツを装備しているときに、MO33 E120 でメタルギアZEKEが使ってくる攻撃。

7 入手方法
そのパーツの入手方法。M000 はMAIN OPS、E000 はEXTRA OPSのミッション番号を示す。[ ]内にはミッションでの最大入手確率を記載。

8 性能
そのパーツを装備しているときの、MO33 E120 におけるメタルギアZEKEの性能の変化。

9 ミッション
AI記憶板を入手できるミッション。

10 AI記憶板の種類
AI記憶板の種類。

11 AI記憶板リスト
そのミッションで入手できるAI記憶板。赤字はそのミッションでしか入手できないAI記憶板を表す。

12 メインパーツの組み合わせ
OUTER OPSで出撃するときに、メタルギアZEKEが装備しているFOOT PARTSとHEAD PARTSの組み合わせ。この組み合わせによって性能が変わってくる。

13 ライフ
OUTER OPSで出撃したときのライフ。

14 防御力
OUTER OPSで出撃したときの防御力。

15 武器名
武器の種類と名称。項目の意味は以下のとおり。
メイン武器……主に使われる武器
サブ武器……補助的に使われる武器

16 威力
1発で与えるダメージの基本値。

17 命中率
攻撃が当たる確率。相手によって確率は減少する。

18 発射回数
一度の攻撃で発射する回数。

19 重さ
武器の重さ。メイン武器とサブ武器の重さの合計が少ないほど、行動順が早くなる。

各ミッションにおけるパーツの入手個数

戦うAI兵器の系統	ミッション	すべてのパーツの残りライフの割合（AIポッドを除く）					
		80%以上	79%~60%	59%~40%	39%~20%	19~1%	1%未満
対ビューバ系統	M010	6個	5個	4個	3個	2個	0
	E112	8個	7個	6個	5個	4個	0
	E113	10個	9個	8個	7個	6個	0
対クリサリス系統	M015	6個	5個	4個	3個	2個	0
	E114	8個	7個	6個	5個	4個	0
	E115	10個	9個	8個	7個	6個	0
対コクーン系統	M018	6個	5個	4個	3個	2個	0
	E116	8個	7個	6個	5個	4個	0
	E117	10個	9個	8個	7個	6個	0
対ピースウォーカー系統	M025	8個	7個	6個	5個	4個	0
	E118	10個	9個	8個	7個	6個	0
	E119	12個	11個	10個	9個	8個	0

メインパーツ

部位	パーツ名	攻撃方法	入手方法
WALK UNIT	ZEKE	マシンガン	AI兵器を倒す際にCCONTROL部分のライフを残しておくと手に入る、WALK-JUNKを5つ集める
POWER UNIT	ZEKE	ミサイル	AI兵器を倒す際にAATTACK部分のライフを残しておくと手に入る、POWER-JUNKを5つ集める
FOOT PARTS	ZEKE	脚攻撃全般	AI兵器を倒す際にMMOVILITY部分のライフを残しておくと手に入る、FOOT-JUNKを5つ集める
	PEACE WALKER	脚攻撃全般、Sマイン	E116 E119 でAI兵器のMMOBILITY部分のライフを残して倒す［最大入手確率:5%→E116／10%→E119］
HEAD PARTS	ZEKE	マシンガン	AI兵器を倒す際にSSENSE部分のライフを残しておくと手に入る、HEAD-JUNKを5つ集める
	PUPA	電撃	E113 でAI兵器のSSENSE部分のライフを残して倒す［最大入手確率:14%］
	CHRYSALIS	ヘッドミサイル	E115 でAI兵器のSSENSE部分のライフを残して倒す［最大入手確率:20%］
	COCOON	砲弾	E117 でAI兵器のSSENSE部分のライフを残して倒す［最大入手確率:33%］
	PEACE WALKER	毒ビーム	E119 でAI兵器のSSENSE部分のライフを残して倒す［最大入手確率:10%］

オプションパーツ

パーツ名	性能	入手方法
JET PACK	ダッシュアタック使用	M010 E112 でAI兵器のMMOBILITY部分のライフを残して倒す［最大入手確率:40%→M010／20%→E112］
RADOME	チャフグレネード無効	M015 E114 でAI兵器のCCONTROL部分のライフを残して倒す［最大入手確率:40%→M015／80%→E114］
ARMOR	防御力アップ	M018 E116 でAI兵器のCCONTROL部分のライフを残して倒す［最大入手確率:10%→M018／20%→E116］
RAILGUN	レールガン使用	M015 E114 でAI兵器のAATTACK部分のライフを残して倒す［最大入手確率:80%→M015／40%→E114］

AI記憶板

M010「対ピューパ戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Pupa-001Fe	Mbl-Pupa-002Fe	Mbl-Pupa-003Fe
Mbl-Pupa-004Fe	Mbl-Pupa-005Fe	Mbl-Pupa-006Fe
Mbl-Pupa-007Fe	Mbl-Pupa-008Fe	Mbl-Pupa-009Fe
Mbl-Pupa-010Fe	Mbl-Pupa-011Cu	Mbl-Pupa-012Cu
Mbl-Pupa-013Cu	Mbl-Pupa-014Cu	Mbl-Pupa-015Cu
Mbl-Pupa-016Cu	Mbl-Pupa-017Cu	Mbl-Pupa-018Cu
Mbl-Pupa-019Cu	Mbl-Pupa-020Cu	Mbl-Pupa-021Ag
Mbl-Pupa-022Ag	Mbl-Pupa-023Ag	Mbl-Pupa-024Ag
Mbl-Pupa-025Ag	Mbl-Pupa-026Ag	Mbl-Pupa-027Ag
Mbl-Pupa-028Ag	Mbl-Pupa-029Ag	Mbl-Pupa-030Ag
Sense（索敵）		
Sns-Pupa-001Fe	Sns-Pupa-002Fe	Sns-Pupa-003Fe
Sns-Pupa-004Fe	Sns-Pupa-005Fe	Sns-Pupa-006Cu
Sns-Pupa-007Cu	Sns-Pupa-008Cu	Sns-Pupa-009Cu
Sns-Pupa-010Cu	Sns-Pupa-011Ag	Sns-Pupa-012Ag
Sns-Pupa-013Ag	Sns-Pupa-014Ag	Sns-Pupa-015Ag
Attack（攻撃）		
Atk-Pupa-001Fe	Atk-Pupa-002Fe	Atk-Pupa-003Cu
Atk-Pupa-004Cu	Atk-Pupa-005Ag	Atk-Pupa-006Ag
Control（自律）		
Ctl-Pupa-001Fe	Ctl-Pupa-002Fe	Ctl-Pupa-003Fe
Ctl-Pupa-004Fe	Ctl-Pupa-005Cu	Ctl-Pupa-006Cu
Ctl-Pupa-007Cu	Ctl-Pupa-008Cu	Ctl-Pupa-009Ag
Ctl-Pupa-010Ag	—	—

E113「対ピューパ改戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Pupa-021Ag	Mbl-Pupa-022Ag	Mbl-Pupa-023Ag
Mbl-Pupa-024Ag	Mbl-Pupa-025Ag	Mbl-Pupa-026Ag
Mbl-Pupa-027Ag	Mbl-Pupa-028Ag	Mbl-Pupa-029Ag
Mbl-Pupa-030Ag	Mbl-Pupa-031Au	Mbl-Pupa-032Au
Mbl-Pupa-033Au	Mbl-Pupa-034Au	Mbl-Pupa-035Au
Mbl-Pupa-036Au	Mbl-Pupa-037Au	Mbl-Pupa-038Au
Mbl-Pupa-039Au	Mbl-Pupa-040Au	Mbl-Pupa-041Pt
Mbl-Pupa-042Pt	Mbl-Pupa-043Pt	Mbl-Pupa-044Pt
Mbl-Pupa-045Pt	Mbl-Pupa-046Pt	Mbl-Pupa-047Pt
Mbl-Pupa-048Pt	Mbl-Pupa-049Pt	Mbl-Pupa-050Pt
Sense（索敵）		
Sns-Pupa-011Ag	Sns-Pupa-012Ag	Sns-Pupa-013Ag
Sns-Pupa-014Ag	Sns-Pupa-015Ag	Sns-Pupa-016Au
Sns-Pupa-017Au	Sns-Pupa-018Au	Sns-Pupa-019Au
Sns-Pupa-020Au	Sns-Pupa-021Pt	Sns-Pupa-022Pt
Sns-Pupa-023Pt	Sns-Pupa-024Pt	Sns-Pupa-025Pt
Attack（攻撃）		
Atk-Pupa-003Cu	Atk-Pupa-004Cu	Atk-Pupa-005Ag
Atk-Pupa-006Ag	Atk-Pupa-007Au	Atk-Pupa-008Pt
Control（自律）		
Ctl-Pupa-008Cu	Ctl-Pupa-009Ag	Ctl-Pupa-010Ag
Ctl-Pupa-011Ag	Ctl-Pupa-012Au	Ctl-Pupa-013Au
Ctl-Pupa-014Au	Ctl-Pupa-015Pt	Ctl-Pupa-016Pt
Ctl-Pupa-017Pt	—	—

E112「対ピューパ弐型戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Pupa-011Cu	Mbl-Pupa-012Cu	Mbl-Pupa-013Cu
Mbl-Pupa-014Cu	Mbl-Pupa-015Cu	Mbl-Pupa-016Cu
Mbl-Pupa-017Cu	Mbl-Pupa-018Cu	Mbl-Pupa-019Cu
Mbl-Pupa-020Cu	Mbl-Pupa-021Ag	Mbl-Pupa-022Ag
Mbl-Pupa-023Ag	Mbl-Pupa-024Ag	Mbl-Pupa-025Ag
Mbl-Pupa-026Ag	Mbl-Pupa-027Ag	Mbl-Pupa-028Ag
Mbl-Pupa-029Ag	Mbl-Pupa-030Ag	Mbl-Pupa-031Au
Mbl-Pupa-032Au	Mbl-Pupa-033Au	Mbl-Pupa-034Au
Mbl-Pupa-035Au	Mbl-Pupa-036Au	Mbl-Pupa-037Au
Mbl-Pupa-038Au	Mbl-Pupa-039Au	Mbl-Pupa-040Au
Sense（索敵）		
Sns-Pupa-006Cu	Sns-Pupa-007Cu	Sns-Pupa-008Cu
Sns-Pupa-009Cu	Sns-Pupa-010Cu	Sns-Pupa-011Ag
Sns-Pupa-012Ag	Sns-Pupa-013Ag	Sns-Pupa-014Ag
Sns-Pupa-015Ag	Sns-Pupa-016Au	Sns-Pupa-017Au
Sns-Pupa-018Au	Sns-Pupa-019Au	Sns-Pupa-020Au
Attack（攻撃）		
Atk-Pupa-002Fe	Atk-Pupa-003Cu	Atk-Pupa-004Cu
Atk-Pupa-005Ag	Atk-Pupa-006Ag	Atk-Pupa-007Au
Control（自律）		
Ctl-Pupa-005Cu	Ctl-Pupa-006Cu	Ctl-Pupa-007Cu
Ctl-Pupa-008Cu	Ctl-Pupa-009Ag	Ctl-Pupa-010Ag
Ctl-Pupa-011Ag	Ctl-Pupa-012Au	Ctl-Pupa-013Au
Ctl-Pupa-014Au	—	—

M015「対クリサリス戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Chrysalis-051Fe	Mbl-Chrysalis-052Fe	Mbl-Chrysalis-053Fe
Mbl-Chrysalis-054Fe	Mbl-Chrysalis-055Fe	Mbl-Chrysalis-056Cu
Mbl-Chrysalis-057Cu	Mbl-Chrysalis-058Cu	Mbl-Chrysalis-059Cu
Mbl-Chrysalis-060Cu	Mbl-Chrysalis-061Ag	Mbl-Chrysalis-062Ag
Mbl-Chrysalis-063Ag	Mbl-Chrysalis-064Ag	Mbl-Chrysalis-065Ag
Sense（索敵）		
Sns-Chrysalis-026Fe	Sns-Chrysalis-027Fe	Sns-Chrysalis-028Fe
Sns-Chrysalis-029Fe	Sns-Chrysalis-030Fe	Sns-Chrysalis-031Fe
Sns-Chrysalis-032Fe	Sns-Chrysalis-033Fe	Sns-Chrysalis-034Fe
Sns-Chrysalis-035Fe	Sns-Chrysalis-036Cu	Sns-Chrysalis-037Cu
Sns-Chrysalis-038Cu	Sns-Chrysalis-039Cu	Sns-Chrysalis-040Cu
Sns-Chrysalis-041Cu	Sns-Chrysalis-042Cu	Sns-Chrysalis-043Cu
Sns-Chrysalis-044Cu	Sns-Chrysalis-045Cu	Sns-Chrysalis-046Ag
Sns-Chrysalis-047Ag	Sns-Chrysalis-048Ag	Sns-Chrysalis-049Ag
Sns-Chrysalis-050Ag	Sns-Chrysalis-051Ag	Sns-Chrysalis-052Ag
Sns-Chrysalis-053Ag	Sns-Chrysalis-054Ag	Sns-Chrysalis-055Ag
Attack（攻撃）		
Atk-Chrysalis-009Fe	Atk-Chrysalis-010Fe	Atk-Chrysalis-011Fe
Atk-Chrysalis-012Fe	Atk-Chrysalis-013Cu	Atk-Chrysalis-014Cu
Atk-Chrysalis-015Cu	Atk-Chrysalis-016Cu	Atk-Chrysalis-017Ag
Atk-Chrysalis-018Ag	—	—
Control（自律）		
Ctl-Chrysalis-018Fe	Ctl-Chrysalis-019Fe	Ctl-Chrysalis-020Cu
Ctl-Chrysalis-021Cu	Ctl-Chrysalis-022Ag	Ctl-Chrysalis-023Ag

E114「対クリサリス弐型戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Chrysalis-056Cu	Mbl-Chrysalis-057Cu	Mbl-Chrysalis-058Cu
Mbl-Chrysalis-059Cu	Mbl-Chrysalis-060Cu	Mbl-Chrysalis-061Ag
Mbl-Chrysalis-062Ag	Mbl-Chrysalis-063Ag	Mbl-Chrysalis-064Ag
Mbl-Chrysalis-065Ag	Mbl-Chrysalis-066Au	Mbl-Chrysalis-067Au
Mbl-Chrysalis-068Au	Mbl-Chrysalis-069Au	Mbl-Chrysalis-070Au
Sense（索敵）		
Sns-Chrysalis-036Cu	Sns-Chrysalis-037Cu	Sns-Chrysalis-038Cu
Sns-Chrysalis-039Cu	Sns-Chrysalis-040Cu	Sns-Chrysalis-041Cu
Sns-Chrysalis-042Cu	Sns-Chrysalis-043Cu	Sns-Chrysalis-044Cu
Sns-Chrysalis-045Cu	Sns-Chrysalis-046Ag	Sns-Chrysalis-047Ag
Sns-Chrysalis-048Ag	Sns-Chrysalis-049Ag	Sns-Chrysalis-050Ag
Sns-Chrysalis-051Ag	Sns-Chrysalis-052Ag	Sns-Chrysalis-053Ag
Sns-Chrysalis-054Ag	Sns-Chrysalis-055Ag	Sns-Chrysalis-056Au
Sns-Chrysalis-057Au	Sns-Chrysalis-058Au	Sns-Chrysalis-059Au
Sns-Chrysalis-060Au	Sns-Chrysalis-061Au	Sns-Chrysalis-062Au
Sns-Chrysalis-063Au	Sns-Chrysalis-064Au	Sns-Chrysalis-065Au
Attack（攻撃）		
Atk-Chrysalis-013Cu	Atk-Chrysalis-014Cu	Atk-Chrysalis-015Cu
Atk-Chrysalis-016Cu	Atk-Chrysalis-017Ag	Atk-Chrysalis-018Ag
Atk-Chrysalis-019Ag	Atk-Chrysalis-020Au	Atk-Chrysalis-021Au
Atk-Chrysalis-022Au	—	—
Control（自律）		
Ctl-Chrysalis-019Fe	Ctl-Chrysalis-020Cu	Ctl-Chrysalis-021Cu
Ctl-Chrysalis-022Ag	Ctl-Chrysalis-023Ag	Ctl-Chrysalis-024Au

E115「対クリサリス改戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Chrysalis-061Ag	Mbl-Chrysalis-062Ag	Mbl-Chrysalis-063Ag
Mbl-Chrysalis-064Ag	Mbl-Chrysalis-065Ag	Mbl-Chrysalis-066Au
Mbl-Chrysalis-067Au	Mbl-Chrysalis-068Au	Mbl-Chrysalis-069Au
Mbl-Chrysalis-070Au	Mbl-Chrysalis-071Pt	Mbl-Chrysalis-072Pt
Mbl-Chrysalis-073Pt	Mbl-Chrysalis-074Pt	Mbl-Chrysalis-075Pt
Sense（索敵）		
Sns-Chrysalis-046Ag	Sns-Chrysalis-047Ag	Sns-Chrysalis-048Ag
Sns-Chrysalis-049Ag	Sns-Chrysalis-050Ag	Sns-Chrysalis-051Ag
Sns-Chrysalis-052Ag	Sns-Chrysalis-053Ag	Sns-Chrysalis-054Ag
Sns-Chrysalis-055Ag	Sns-Chrysalis-056Au	Sns-Chrysalis-057Au
Sns-Chrysalis-058Au	Sns-Chrysalis-059Au	Sns-Chrysalis-060Au
Sns-Chrysalis-061Au	Sns-Chrysalis-062Au	Sns-Chrysalis-063Au
Sns-Chrysalis-064Au	Sns-Chrysalis-065Au	Sns-Chrysalis-066Pt
Sns-Chrysalis-067Pt	Sns-Chrysalis-068Pt	Sns-Chrysalis-069Pt
Sns-Chrysalis-070Pt	Sns-Chrysalis-071Pt	Sns-Chrysalis-072Pt
Sns-Chrysalis-073Pt	Sns-Chrysalis-074Pt	Sns-Chrysalis-075Pt
Attack（攻撃）		
Atk-Chrysalis-016Cu	Atk-Chrysalis-017Ag	Atk-Chrysalis-018Ag
Atk-Chrysalis-019Ag	Atk-Chrysalis-020Au	Atk-Chrysalis-021Au
Atk-Chrysalis-022Au	Atk-Chrysalis-023Pt	Atk-Chrysalis-024Pt
Atk-Chrysalis-025Pt	—	—
Control（自律）		
Ctl-Chrysalis-020Cu	Ctl-Chrysalis-021Cu	Ctl-Chrysalis-022Ag
Ctl-Chrysalis-023Ag	Ctl-Chrysalis-024Au	Ctl-Chrysalis-025Pt

M016「対コクーン戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Cocoon-076Fe	Mbl-Cocoon-077Fe	Mbl-Cocoon-078Cu
Mbl-Cocoon-079Cu	Mbl-Cocoon-080Ag	Mbl-Cocoon-081Ag
Sense（索敵）		
Sns-Cocoon-076Fe	Sns-Cocoon-077Fe	Sns-Cocoon-078Fe
Sns-Cocoon-079Fe	Sns-Cocoon-080Cu	Sns-Cocoon-081Cu
Sns-Cocoon-082Cu	Sns-Cocoon-083Cu	Sns-Cocoon-084Ag
Sns-Cocoon-085Ag	—	—
Attack（攻撃）		
Atk-Cocoon-026Fe	Atk-Cocoon-027Fe	Atk-Cocoon-028Fe
Atk-Cocoon-029Fe	Atk-Cocoon-030Fe	Atk-Cocoon-031Fe
Atk-Cocoon-032Fe	Atk-Cocoon-033Fe	Atk-Cocoon-034Fe
Atk-Cocoon-035Fe	Atk-Cocoon-036Cu	Atk-Cocoon-037Cu
Atk-Cocoon-038Cu	Atk-Cocoon-039Cu	Atk-Cocoon-040Cu
Atk-Cocoon-041Cu	Atk-Cocoon-042Cu	Atk-Cocoon-043Cu
Atk-Cocoon-044Cu	Atk-Cocoon-045Cu	Atk-Cocoon-046Ag
Atk-Cocoon-047Ag	Atk-Cocoon-048Ag	Atk-Cocoon-049Ag
Atk-Cocoon-050Ag	Atk-Cocoon-051Ag	Atk-Cocoon-052Ag
Atk-Cocoon-053Ag	Atk-Cocoon-054Ag	Atk-Cocoon-055Ag
Control（自律）		
Ctl-Cocoon-026Fe	Ctl-Cocoon-027Fe	Ctl-Cocoon-028Fe
Ctl-Cocoon-029Fe	Ctl-Cocoon-030Fe	Ctl-Cocoon-031Cu
Ctl-Cocoon-032Cu	Ctl-Cocoon-033Cu	Ctl-Cocoon-034Cu
Ctl-Cocoon-035Cu	Ctl-Cocoon-036Ag	Ctl-Cocoon-037Ag
Ctl-Cocoon-038Ag	Ctl-Cocoon-039Ag	Ctl-Cocoon-040Ag

E116「対コクーン弐型戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Cocoon-077Fe	Mbl-Cocoon-078Cu	Mbl-Cocoon-079Cu
Mbl-Cocoon-080Ag	Mbl-Cocoon-081Ag	Mbl-Cocoon-082Au
Sense（索敵）		
Sns-Cocoon-080Cu	Sns-Cocoon-081Cu	Sns-Cocoon-082Cu
Sns-Cocoon-083Cu	Sns-Cocoon-084Ag	Sns-Cocoon-085Ag
Sns-Cocoon-086Ag	Sns-Cocoon-087Au	Sns-Cocoon-088Au
Sns-Cocoon-089Au	—	—
Attack（攻撃）		
Atk-Cocoon-036Cu	Atk-Cocoon-037Cu	Atk-Cocoon-038Cu
Atk-Cocoon-039Cu	Atk-Cocoon-040Cu	Atk-Cocoon-041Cu
Atk-Cocoon-042Cu	Atk-Cocoon-043Cu	Atk-Cocoon-044Cu
Atk-Cocoon-045Cu	Atk-Cocoon-046Ag	Atk-Cocoon-047Ag
Atk-Cocoon-048Ag	Atk-Cocoon-049Ag	Atk-Cocoon-050Ag
Atk-Cocoon-051Ag	Atk-Cocoon-052Ag	Atk-Cocoon-053Ag
Atk-Cocoon-054Ag	Atk-Cocoon-055Ag	Atk-Cocoon-056Au
Atk-Cocoon-057Au	Atk-Cocoon-058Au	Atk-Cocoon-059Au
Atk-Cocoon-060Au	Atk-Cocoon-061Au	Atk-Cocoon-062Au
Atk-Cocoon-063Au	Atk-Cocoon-064Au	Atk-Cocoon-065Au
Control（自律）		
Ctl-Cocoon-031Cu	Ctl-Cocoon-032Cu	Ctl-Cocoon-033Cu
Ctl-Cocoon-034Cu	Ctl-Cocoon-035Cu	Ctl-Cocoon-036Ag
Ctl-Cocoon-037Ag	Ctl-Cocoon-038Ag	Ctl-Cocoon-039Ag
Ctl-Cocoon-040Ag	Ctl-Cocoon-041Au	Ctl-Cocoon-042Au
Ctl-Cocoon-043Au	Ctl-Cocoon-044Au	Ctl-Cocoon-045Au

E117「対コクーン改戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Cocoon-078Cu	Mbl-Cocoon-079Cu	Mbl-Cocoon-080Ag
Mbl-Cocoon-081Ag	Mbl-Cocoon-082Au	Mbl-Cocoon-083Pt
Sense（索敵）		
Sns-Cocoon-083Cu	Sns-Cocoon-084Ag	Sns-Cocoon-085Ag
Sns-Cocoon-086Ag	Sns-Cocoon-087Au	Sns-Cocoon-088Au
Sns-Cocoon-089Au	Sns-Cocoon-090Pt	Sns-Cocoon-091Pt
Sns-Cocoon-092Pt	—	—
Attack（攻撃）		
Atk-Cocoon-046Ag	Atk-Cocoon-047Ag	Atk-Cocoon-048Ag
Atk-Cocoon-049Ag	Atk-Cocoon-050Ag	Atk-Cocoon-051Ag
Atk-Cocoon-052Ag	Atk-Cocoon-053Ag	Atk-Cocoon-054Ag
Atk-Cocoon-055Ag	Atk-Cocoon-056Au	Atk-Cocoon-057Au
Atk-Cocoon-058Au	Atk-Cocoon-059Au	Atk-Cocoon-060Au
Atk-Cocoon-061Au	Atk-Cocoon-062Au	Atk-Cocoon-063Au
Atk-Cocoon-064Au	Atk-Cocoon-065Au	Atk-Cocoon-066Pt
Atk-Cocoon-067Pt	Atk-Cocoon-068Pt	Atk-Cocoon-069Pt
Atk-Cocoon-070Pt	Atk-Cocoon-071Pt	Atk-Cocoon-072Pt
Atk-Cocoon-073Pt	Atk-Cocoon-074Pt	Atk-Cocoon-075Pt
Control（自律）		
Ctl-Cocoon-036Ag	Ctl-Cocoon-037Ag	Ctl-Cocoon-038Ag
Ctl-Cocoon-039Ag	Ctl-Cocoon-040Ag	Ctl-Cocoon-041Au
Ctl-Cocoon-042Au	Ctl-Cocoon-043Au	Ctl-Cocoon-044Au
Ctl-Cocoon-045Au	Ctl-Cocoon-046Pt	Ctl-Cocoon-047Pt
Ctl-Cocoon-048Pt	Ctl-Cocoon-049Pt	Ctl-Cocoon-050Pt

E118「対ビースウォーカー弐型戦」

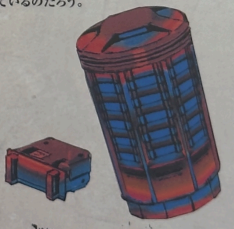
Mobility（機動）		
Mbl-Aurelia-084Fe	Mbl-Aurelia-085Fe	Mbl-Aurelia-086Fe
Mbl-Aurelia-087Fe	Mbl-Aurelia-088Cu	Mbl-Aurelia-089Cu
Mbl-Aurelia-090Cu	Mbl-Aurelia-091Cu	Mbl-Aurelia-092Ag
Mbl-Aurelia-093Ag	Mbl-Aurelia-094Ag	—
Sense（索敵）		
Sns-Aurelia-093Fe	Sns-Aurelia-094Fe	Sns-Aurelia-095Cu
Sns-Aurelia-096Cu	Sns-Aurelia-097Ag	—
Attack（攻撃）		
Atk-Aurelia-076Fe	Atk-Aurelia-077Fe	Atk-Aurelia-078Fe
Atk-Aurelia-079Fe	Atk-Aurelia-080Fe	Atk-Aurelia-081Cu
Atk-Aurelia-082Cu	Atk-Aurelia-083Cu	Atk-Aurelia-084Cu
Atk-Aurelia-085Cu	Atk-Aurelia-086Ag	Atk-Aurelia-087Ag
Atk-Aurelia-088Ag	Atk-Aurelia-089Ag	Atk-Aurelia-090Ag
Control（自律）		
Ctl-Aurelia-051Fe	Ctl-Aurelia-052Fe	Ctl-Aurelia-053Fe
Ctl-Aurelia-054Fe	Ctl-Aurelia-055Fe	Ctl-Aurelia-056Fe
Ctl-Aurelia-057Fe	Ctl-Aurelia-058Fe	Ctl-Aurelia-059Fe
Ctl-Aurelia-060Fe	Ctl-Aurelia-061Cu	Ctl-Aurelia-062Cu
Ctl-Aurelia-063Cu	Ctl-Aurelia-064Cu	Ctl-Aurelia-065Cu
Ctl-Aurelia-066Cu	Ctl-Aurelia-067Cu	Ctl-Aurelia-068Cu
Ctl-Aurelia-069Cu	Ctl-Aurelia-070Cu	Ctl-Aurelia-071Ag
Ctl-Aurelia-072Ag	Ctl-Aurelia-073Ag	Ctl-Aurelia-074Ag
Ctl-Aurelia-075Ag	Ctl-Aurelia-076Ag	Ctl-Aurelia-077Ag
Ctl-Aurelia-078Ag	Ctl-Aurelia-079Ag	Ctl-Aurelia-080Ag
Ctl-Aurelia-081Au	Ctl-Aurelia-082Au	Ctl-Aurelia-083Au
Ctl-Aurelia-084Au	Ctl-Aurelia-085Au	Ctl-Aurelia-086Au
Ctl-Aurelia-087Au	Ctl-Aurelia-088Au	Ctl-Aurelia-089Au
Ctl-Aurelia-090Au	—	—

E119「対ビースウォーカー改戦」

Mobility（機動）		
Mbl-Aurelia-090Cu	Mbl-Aurelia-091Cu	Mbl-Aurelia-092Ag
Mbl-Aurelia-093Ag	Mbl-Aurelia-094Ag	Mbl-Aurelia-095Au
Mbl-Aurelia-096Au	Mbl-Aurelia-097Au	Mbl-Aurelia-098Pt
Mbl-Aurelia-099Pt	Mbl-Aurelia-100Pt	—
Sense（索敵）		
Sns-Aurelia-096Cu	Sns-Aurelia-097Ag	Sns-Aurelia-098Ag
Sns-Aurelia-099Au	Sns-Aurelia-100Pt	—
Attack（攻撃）		
Atk-Aurelia-086Ag	Atk-Aurelia-087Ag	Atk-Aurelia-088Ag
Atk-Aurelia-089Ag	Atk-Aurelia-090Ag	Atk-Aurelia-091Au
Atk-Aurelia-092Au	Atk-Aurelia-093Au	Atk-Aurelia-094Au
Atk-Aurelia-095Au	Atk-Aurelia-096Pt	Atk-Aurelia-097Pt
Atk-Aurelia-098Pt	Atk-Aurelia-099Pt	Atk-Aurelia-100Pt
Control（自律）		
Ctl-Aurelia-061Cu	Ctl-Aurelia-062Cu	Ctl-Aurelia-063Cu
Ctl-Aurelia-064Cu	Ctl-Aurelia-065Cu	Ctl-Aurelia-066Cu
Ctl-Aurelia-067Cu	Ctl-Aurelia-068Cu	Ctl-Aurelia-069Cu
Ctl-Aurelia-070Cu	Ctl-Aurelia-071Ag	Ctl-Aurelia-072Ag
Ctl-Aurelia-073Ag	Ctl-Aurelia-074Ag	Ctl-Aurelia-075Ag
Ctl-Aurelia-076Ag	Ctl-Aurelia-077Ag	Ctl-Aurelia-078Ag
Ctl-Aurelia-079Ag	Ctl-Aurelia-080Ag	Ctl-Aurelia-081Au
Ctl-Aurelia-082Au	Ctl-Aurelia-083Au	Ctl-Aurelia-084Au
Ctl-Aurelia-085Au	Ctl-Aurelia-086Au	Ctl-Aurelia-087Au
Ctl-Aurelia-088Au	Ctl-Aurelia-089Au	Ctl-Aurelia-090Au
Ctl-Aurelia-091Pt	Ctl-Aurelia-092Pt	Ctl-Aurelia-093Pt
Ctl-Aurelia-094Pt	Ctl-Aurelia-095Pt	Ctl-Aurelia-096Pt
Ctl-Aurelia-097Pt	Ctl-Aurelia-098Pt	Ctl-Aurelia-099Pt
Ctl-Aurelia-100Pt	—	—

AI MEMORY BORD

AI記憶板を抜き取るシーンは、実は映画「2001年宇宙の旅」へのオマージュになっているらしい。同作の小説版でMemory bordが「記憶板」と訳されていたため、本作でもそれにならって「AI記憶板」という70年代風の名称が使われているのだろう。



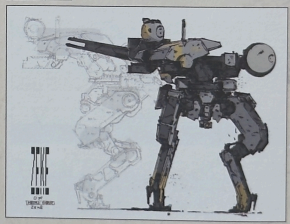
OUTER OPSでの性能

メインパーツの組み合わせ		ライフ	防御力	武器名	威力	命中率	一度の発射回数	重さ
FOOT	HEAD							
ZEKE	ZEKE	7000	2700	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：MACHINEGUN	2300	70%	4	4000
ZEKE	PUPA	7500	3200	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：E.CHARGE	1300	150%	5	500
ZEKE	CHRYSALIS	7200	2700	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：MISSILE	7500	70%	1	1500
ZEKE	COCOON	8500	3200	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：CANNON	20000	200%	1	4000
ZEKE	PEACE WALKER	9500	3700	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：PETRIF.ATK	1450	70%	7	50
PEACE WALKER	ZEKE	7000	3500	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：MACHINEGUN	2300	70%	4	4000
PEACE WALKER	PUPA	7500	4000	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：E.CHARGE	1300	150%	5	500
PEACE WALKER	CHRYSALIS	7200	3500	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：MISSILE	7500	70%	1	1500
PEACE WALKER	COCOON	8500	4000	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：MISSILE	8500	70%	1	4500
PEACE WALKER	PEACE WALKER	9500	4500	メイン武器 ：RAILGUN	12000	70%	1	4500
				サブ武器 ：PETRIF.ATK	1450	70%	7	50

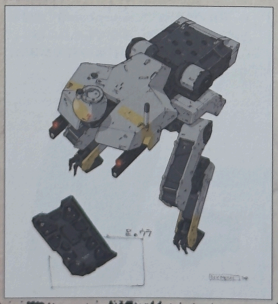
METAL GEAR ZEKE ART GALLERY

本作を作る過程で描かれた、メタルギアZEKEの設定画をここで公開する。ミサイルポッドや足の裏といった細かいところまで描かれているので、じっくり堪能してほしい。

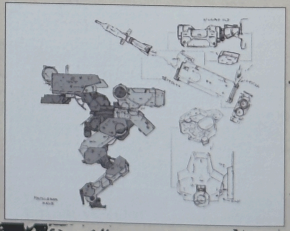
側面図



俯瞰図



モノクロ設定図



OUTER OPSデータ

実戦部隊が出撃するOUTER OPS、全72種類の出現条件や報酬を公開する。一緒に味方兵士や敵兵が使う武器の性能もチェックしよう。

項目の意味

OUTER OPS 一覧

- **ミッション名**……OUTER OPSの番号とその名称。番号は本書内で便宜的に付けたもので、ゲーム中には表示されない。
- **難易度**……OUTER OPSの難しさ。SSが一番難しく、SS>S+>S>A+>A>B+>B>C+>C>D+>D>Eの順に易しくなっていく。
- **出現条件**……そのOUTER OPSが出現する条件。
- **報酬（アイテム）**……クリア時にもらえるアイテム。[ ]内にある確率でそのアイテムが手に入る。並びは確率の高い順。
- **報酬（スタッフ）**……クリア時に志願してくるスタッフの兵種とスタッフランク。[ ]内にある確率でそのスタッフが志願してくる。並びは確率の高い順。

OUTER OPS 武器性能

- **武器名**……武器の名称。ランクが分かれているものは、それも記載している。
- **威力**……1発で与えるダメージの基本値。
- **命中率**……攻撃が当たる確率。相手によって確率は減少する。
- **発射回数**……一度の攻撃で発射する回数。
- **重さ**……武器の重さ。使う武器の重さの合計が少ないほど、行動順が早くなる。

OUTER OPS一覧

	ミッション名	難易度	出現条件	報酬（アイテム）	報酬（スタッフ）
Ou 01	歩兵部隊の撃破01	E	最初から出現	●ダンボール戦車×3［確率100%］ ●RK47（グレネード）の設計図［確率5%］ ●ネイキッド（リーフ）［確率5%］	●食糧技術者（D）［確率50%］ ●栄養学者（C）［確率30%］
Ou 02	歩兵戦闘部隊の撃破01	D	最初から出現	●ダンボール戦車（スタン砲装備）×3［確率100%］ ●RK47（グレネード）の設計図［確率10%］ ●ネイキッド（リーフ）［確率10%］	●給養員（D）［確率40%］
Ou 03	歩兵戦闘部隊の撃破02	D	最初から出現	●ダンボール戦車（スタン砲装備）×3［確率100%］ ●ネイキッド（リーフ）［確率20%］ ●RK47（グレネード）の設計図［確率15%］	●医官（D）［確率99%］ ●産業スパイ（D）［確率99%］ ●看護師（D）［確率40%］ ●産業スパイ（D）［確率40%］ ●諜報員（C）［確率20%］
Ou 04	小規模機甲部隊の撃破01	D+	Ou 01 をクリア	●12ゲージ弾×25［確率100%］ ●ネイキッド（リーフ）［確率40%］ ●RK47（グレネード）の設計図［確率20%］	●歩兵（D）［確率60%］
Ou 05	小規模機甲部隊の撃破02	D+	Ou 01 をクリア	●12ゲージ弾×25［確率100%］ ●XFIM-92Aの設計図［確率5%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率5%］	●医官（C）［確率60%］
Ou 06	小規模機甲部隊の撃破03	D+	Ou 02 をクリア	●12ゲージ弾×25［確率100%］ ●XFIM-92Aの設計図［確率10%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率10%］	●補給兵（D）［確率45%］ ●補給兵（D）［確率35%］ ●給養員（C）［確率20%］
Ou 07	装甲車部隊の排除01	C	Ou 02 をクリア	●ダンボール爆弾×3［確率100%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率20%］ ●XFIM-92Aの設計図［確率15%］	●衛生兵（D）［確率45%］ ●看護師（D）［確率35%］ ●医官（C）［確率20%］
Ou 08	中規模戦闘部隊の排除01	C	Ou 04 をクリア	●40mmスモーク弾業（M16系用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率40%］ ●XFIM-92Aの設計図［確率20%］	●偵察兵（C）［確率45%］ ●産業スパイ（D）［確率35%］ ●諜報員（C）［確率20%］
Ou 09	歩兵部隊の撃破02	D+	Ou 04 をクリア	●ダンボール戦車×3［確率100%］ ●M63A1の設計図［確率5%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率5%］	●歩兵（D）［確率45%］ ●コマンド兵（D）［確率35%］ ●コマンド兵（C）［確率20%］
Ou 10	敵施設の制圧01	C	Ou 05 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●M63A1の設計図［確率10%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率10%］	●整備兵（D）［確率45%］ ●整備兵（C）［確率35%］ ●技官（C）［確率20%］
Ou 11	歩兵部隊の撃破03	D+	Ou 05 をクリア	●ダンボール戦車×3［確率100%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率20%］ ●M63A1の設計図［確率15%］	●整備兵（C）［確率45%］ ●整備兵（C）［確率35%］ ●技官（C）［確率20%］
Ou 12	戦闘ヘリ部隊の撃破01	C	Ou 06 をクリア	●スタンダンボール×3［確率100%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率40%］ ●M63A1の設計図［確率20%］	●歩兵（D）［確率60%］

OUTER OPS一覧

ミッション名		難易度	出現条件	報酬（アイテム）	報酬（スタッフ）
Ou 13	拠点の防衛01	D+	Ou 06 をクリア	●ボンカレー×5［確率100%］ ●RK47（グレネード）の設計図［確率5%］ ●ネイキッド（タイガーストライプ）［確率5%］	●医官（C）［確率60%］
Ou 14	装甲車部隊の排除02	C+	Ou 07 をクリア	●ダンボール爆弾×3［確率100%］ ●RK47（グレネード）の設計図［確率10%］ ●ネイキッド（タイガーストライプ）［確率10%］	●補給兵（C）［確率60%］
Ou 15	装甲車部隊の排除03	B	Ou 07 をクリア	●ダンボール爆弾×3［確率100%］ ●ネイキッド（タイガーストライプ）［確率20%］ ●RK47（グレネード）の設計図［確率15%］	●諜報員（C）［確率60%］
Ou 16	偵察部隊の排除01	C	Ou 03 をクリア	●救命ダンボール×3［確率100%］ ●ネイキッド（タイガーストライプ）［確率40%］ ●RK47（グレネード）の設計図［確率20%］	●歩兵（D）［確率60%］
Ou 17	小規模戦闘ヘリ部隊の撃破01	C	Ou 03 をクリア	●ボンカレーゴールド21×4［確率100%］ ●M63A1の設計図［確率5%］ ●ネイキッド（リーフ）［確率5%］	●医官（C）［確率60%］
Ou 18	偵察部隊の排除02	C+	Ou 16 をクリア	●救命ダンボール×3［確率100%］ ●M63A1の設計図［確率10%］ ●ネイキッド（リーフ）［確率10%］	●整備兵（D）［確率60%］
Ou 19	小規模戦闘ヘリ部隊の撃破02	C	Ou 17 をクリア	●ボンカレーゴールド21×4［確率100%］ ●ネイキッド（リーフ）［確率20%］ ●M63A1の設計図［確率15%］	●諜報員（C）［確率60%］
Ou 20	拠点の防衛02	C	Ou 19 をクリア	●ボンカレー×5［確率100%］ ●ネイキッド（リーフ）［確率40%］ ●M63A1の設計図［確率20%］	●歩兵（C）［確率60%］
Ou 21	戦闘ヘリ部隊の撃破02	B	Ou 08 をクリア	●スタンダンボール×3［確率100%］ ●ADM65の設計図［確率5%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率5%］	●医官（D）［確率40%］
Ou 22	小規模機甲部隊の撃破04	C+	Ou 08 をクリア	●12ゲージ弾×25［確率100%］ ●ADM65の設計図［確率10%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率10%］	●医官（C）［確率40%］
Ou 23	戦闘ヘリ部隊の撃破03	B+	Ou 08 をクリア	●スタンダンボール×3［確率100%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率20%］ ●ADM65の設計図［確率15%］	●諜報員（C）［確率40%］
Ou 24	戦闘ヘリ部隊の撃破04	B+	Ou 09 をクリア	●スタンダンボール×3［確率100%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率40%］ ●ADM65の設計図［確率20%］	●医官（C）［確率40%］
Ou 25	歩兵部隊の撃破04	C+	Ou 10 をクリア	●ダンボール戦車×3［確率100%］ ●RK47（スモークG）の設計図［確率5%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率5%］	●コマンド兵（C）［確率40%］
Ou 26	装甲車部隊の排除04	A+	Ou 10 をクリア	●ダンボール爆弾×3［確率100%］ ●RK47（スモークG）の設計図［確率10%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率10%］	●衛生兵（C）［確率41%］
Ou 27	拠点の防衛03	B	Ou 11 をクリア	●ボンカレー×5［確率100%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率20%］ ●RK47（スモークG）の設計図［確率15%］	●産業スパイ（C）［確率42%］
Ou 28	小規模戦車部隊の撃破01	B	Ou 11 をクリア	●12ゲージ弾×25［確率100%］ ●ネイキッド（チョコチップ）［確率40%］ ●RK47（スモークG）の設計図［確率20%］	●諜報員（C）［確率43%］
Ou 29	小規模戦車部隊の撃破02	B	Ou 12 をクリア	●12ゲージ弾×25［確率100%］ ●ADM65の設計図［確率5%］ ●ネイキッド（タイガーストライプ）［確率5%］	●給養員（C）［確率44%］
Ou 30	戦闘ヘリ部隊の撃破05	B+	Ou 12 をクリア	●スタンダンボール×3［確率100%］ ●ADM65の設計図［確率10%］ ●ネイキッド（タイガーストライプ）［確率10%］	●技官（C）［確率45%］
Ou 31	敵前哨部隊の排除01	B+	Ou 13 をクリア	●ダンボール戦車（スモーク弾装備）×3［確率100%］ ●ネイキッド（タイガーストライプ）［確率20%］ ●ADM65の設計図［確率15%］	●偵察兵（C）［確率46%］
Ou 32	敵主力部隊の撃破01	B+	Ou 13 をクリア	●盾×3［確率100%］ ●ネイキッド（タイガーストライプ）［確率40%］ ●ADM65の設計図［確率20%］	●歩兵（C）［確率47%］
Ou 33	戦闘ヘリ部隊の撃破06	B+	Ou 14 をクリア	●スタンダンボール×3［確率100%］ ●RK47（スモークG）の設計図［確率5%］ ●ネイキッド（AUSCAMデザート）［確率5%］	●研究員（C）［確率30%］ ●医学者（C）［確率20%］

ミッション名		難易度	出現条件	報酬（アイテム）	報酬（スタッフ）
Ou 34	重要拠点の防衛01	B+	Ou 14 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●RK47（スモークG）の設計図［確率10%］ ●ネイキッド（AUSCAMデザート）［確率10%］	●エリートコマンド兵（D）［確率40%］ ●ゲリラ兵（C）［確率30%］
Ou 35	中規模戦闘部隊の排除02	B+	Ou 15 をクリア	●40mmスモーク弾薬（M16系用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（AUSCAMデザート）［確率20%］ ●RK47（スモークG）の設計図［確率15%］	●一級射手（D）［確率40%］
Ou 36	拠点の防衛04	B+	Ou 15 をクリア	●ボンカレー×5［確率100%］ ●ネイキッド（AUSCAMデザート）［確率40%］ ●RK47（スモークG）の設計図［確率20%］	●看護士（C）［確率30%］
Ou 37	敵主力部隊の排除01	A+	Ou 18 をクリア	●ダンボール戦車（スタン砲装備）×3［確率100%］ ●カンプピストルの設計図［確率5%］ ●ネイキッド（AUSCAMデザート）［確率5%］	●食糧技術者（D）［確率50%］ ●栄養学者（C）［確率30%］
Ou 38	敵前哨部隊の排除02	A	Ou 18 をクリア	●ダンボール戦車（スモーク弾装備）×3［確率100%］ ●カンプピストルの設計図［確率10%］ ●ネイキッド（AUSCAMデザート）［確率10%］	●給養員（D）［確率50%］
Ou 39	敵主力部隊の撃破02	A+	Ou 21 をクリア	●盾×3［確率100%］ ●ネイキッド（AUSCAMデザート）［確率20%］ ●カンプピストルの設計図［確率15%］	●医官（C）［確率99%］ ●産業スパイ（C）［確率99%］ ●看護師（C）［確率40%］ ●産業スパイ（C）［確率40%］ ●課報員（C）［確率20%］
Ou 40	戦車部隊の排除01	S	Ou 38 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●ネイキッド（AUSCAMデザート）［確率40%］ ●カンプピストルの設計図［確率20%］	●歩兵（D）［確率60%］
Ou 41	敵前哨基地の制圧01	B+	Ou 20 をクリア	●ダンボール戦車（スモーク弾装備）×3［確率100%］ ●カンプピストルの設計図［確率5%］ ●ネイキッド（スクエア）［確率5%］	●医官（B）［確率15%］
Ou 42	中規模戦闘部隊の排除03	B+	Ou 37 をクリア	●40mmスモーク弾薬（M16系用）×20［確率100%］ ●カンプピストルの設計図［確率10%］ ●ネイキッド（スクエア）［確率10%］	●補給兵（D）［確率45%］ ●補給兵（C）［確率35%］ ●給養員（B）［確率15%］
Ou 43	敵前哨部隊の排除03	A+	Ou 41 をクリア	●ダンボール戦車（スモーク弾装備）×3［確率100%］ ●ネイキッド（スクエア）［確率20%］ ●カンプピストルの設計図［確率15%］	●衛生兵（C）［確率45%］ ●医官（C）［確率40%］ ●看護師（B）［確率20%］
Ou 44	敵主力部隊の撃破03	S+	Ou 42 をクリア	●盾×3［確率100%］ ●ネイキッド（スクエア）［確率40%］ ●カンプピストルの設計図［確率20%］	●偵察兵（C）［確率50%］ ●産業スパイ（C）［確率50%］ ●課報員（B）［確率40%］
Ou 45	敵施設の制圧02	A	Ou 43 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●カンプピストルの設計図［確率5%］ ●ネイキッド（スクエア）［確率5%］	●歩兵（D）［確率45%］ ●コマンド兵（C）［確率35%］ ●コマンド兵（B）［確率15%］
Ou 46	戦車部隊の排除02	S	Ou 44 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●カンプピストルの設計図［確率10%］ ●ネイキッド（スクエア）［確率10%］	●整備兵（D）［確率45%］ ●整備兵（C）［確率40%］ ●技官（B）［確率35%］
Ou 47	中規模戦闘部隊の排除04	A	Ou 22 か Ou 45 をクリア	●40mmスモーク弾薬（M16系用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（スクエア）［確率20%］ ●カンプピストルの設計図［確率15%］	●整備兵（C）［確率45%］ ●整備兵（C）［確率35%］ ●技官（B）［確率15%］
Ou 48	機甲部隊の排除01	A	Ou 23 か Ou 46 をクリア	●40mmスモーク弾薬（RK用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（スクエア）［確率40%］ ●カンプピストルの設計図［確率20%］	●歩兵（C）［確率30%］
Ou 49	敵前哨基地の制圧02	A	Ou 39 をクリア	●ダンボール戦車（スモーク弾装備）×3［確率100%］ ●ネイキッド（スプリッター）［確率10%］ ●CAWの設計図［確率5%］	●医官（B）［確率20%］
Ou 50	中規模戦闘部隊の排除05	S	Ou 39 をクリア	●40mmスモーク弾薬（M16系用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（スプリッター）［確率20%］ ●CAWの設計図［確率10%］	●補給兵（C）［確率60%］
Ou 51	戦車部隊の撃破01	S+	Ou 40 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●ネイキッド（スプリッター）［確率30%］ ●CAWの設計図［確率15%］	●課報員（B）［確率40%］
Ou 52	重要拠点の防衛02	A+	Ou 40 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●ネイキッド（スプリッター）［確率40%］ ●CAWの設計図［確率20%］	●歩兵（B）［確率20%］
Ou 53	重要拠点の防衛03	S	Ou 49 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●ネイキッド（スプリッター）［確率10%］ ●XFIM-92Aの設計図［確率5%］	●医官（B）［確率35%］
Ou 54	敵主力部隊の排除02	S	Ou 50 をクリア	●ダンボール戦車（スタン砲装備）×3［確率100%］ ●ネイキッド（スプリッター）［確率20%］ ●XFIM-92Aの設計図［確率10%］	●整備兵（D）［確率60%］

OUTER OPS一覧

ミッション名	難易度	出現条件	報酬（アイテム）	報酬（スタッフ）
Ou 55 敵主力部隊の撃破04	S+	Ou 51 をクリア	●盾×3［確率100%］ ●ネイキッド（スプリッター）［確率30%］ ●XFIM-92Aの設計図［確率15%］	●諜報員（B）［確率40%］
Ou 56 機甲部隊の排除02	S	Ou 52 をクリア	●40mmスモーク弾薬（RK用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（スプリッター）［確率40%］ ●XFIM-92Aの設計図［確率20%］	●歩兵（B）［確率20%］
Ou 57 中規模戦闘部隊の排除06	S+	Ou 47 をクリア	●40mmスモーク弾薬（M16系用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率15%］ ●CAWの設計図［確率5%］	●医官（A）［確率20%］
Ou 58 機甲部隊の排除03	S+	Ou 47 をクリア	●40mmスモーク弾薬（RK用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率30%］ ●CAWの設計図［確率10%］	●医官（B）［確率35%］
Ou 59 敵前哨部隊の排除04	S	Ou 48 をクリア	●ダンボール戦車（スモーク弾装備）×3［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率45%］ ●CAWの設計図［確率15%］	●諜報員（A）［確率15%］
Ou 60 敵施設の制圧03	S+	Ou 48 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率60%］ ●CAWの設計図［確率20%］	●医官（A）［確率20%］
Ou 61 戦車部隊の撃破02	SS	Ou 57 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率15%］ ●SVD（ナイトビジョン）の設計図［確率5%］	●コマンド兵（B）［確率40%］
Ou 62 機甲部隊の排除04	S+	Ou 58 をクリア	●40mmスモーク弾薬（RK用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率30%］ ●SVD（ナイトビジョン）の設計図［確率10%］	●衛生兵（A）［確率20%］
Ou 63 重要拠点の防衛04	S+	Ou 59 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率45%］ ●SVD（ナイトビジョン）の設計図［確率15%］	●産業スパイ（A）［確率20%］
Ou 64 機甲部隊の排除05	S+	Ou 60 をクリア	●40mmスモーク弾薬（RK用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率60%］ ●SVD（ナイトビジョン）の設計図［確率20%］	●諜報員（B）［確率40%］
Ou 65 敵拠点の制圧01	S+	Ou 61 をクリア	●M47用予備ミサイル×10［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率15%］ ●CAWの設計図［確率10%］	●給養員（A）［確率20%］
Ou 66 敵施設の制圧04	S+	Ou 62 をクリア	●カールグスタフ用フルトン弾×5［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率30%］ ●CAWの設計図［確率10%］	●技官（A）［確率20%］
Ou 67 敵拠点の制圧02	SS	Ou 63 をクリア	●M47用予備ミサイル×10［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率45%］ ●CAWの設計図［確率35%］	●偵察兵（S）［確率10%］
Ou 68 機甲部隊の排除06	SS	Ou 64 をクリア	●40mmスモーク弾薬（RK用）×20［確率100%］ ●ネイキッド（スネーク）［確率60%］ ●CAWの設計図［確率35%］	●歩兵（A）［確率15%］
Ou 69 敵拠点の制圧03	SS	Ou 65 をクリア	●M47用予備ミサイル×10［確率100%］ ●SVD（ナイトビジョン）の設計図［確率35%］ ●バトルドレス（ヘルメット装着）［確率15%］	●医学者（C）［確率50%］ ●研究員（S）［確率10%］
Ou 70 敵拠点の制圧04	SS	Ou 66 をクリア	●M47用予備ミサイル×10［確率100%］ ●SVD（ナイトビジョン）の設計図［確率35%］ ●バトルドレス（ヘルメット装着）［確率30%］	●エリートコマンド兵（B）［確率40%］ ●ゲリラ兵（B）［確率25%］
Ou 71 敵拠点の制圧05	SS	Ou 67 をクリア	●M47用予備ミサイル×10［確率100%］ ●バトルドレス（ヘルメット装着）［確率45%］ ●SVD（ナイトビジョン）の設計図［確率35%］	●一級射手（B）［確率25%］
Ou 72 敵拠点の制圧06	SS	Ou 68 をクリア	●M47用予備ミサイル×10［確率100%］ ●バトルドレス（ヘルメット装着）［確率60%］ ●SVD（ナイトビジョン）の設計図［確率35%］	●看護師（S）［確率10%］

OUTER OPSでの武器性能

武器名	威力	命中率	発射回数	重さ
PM	125	70%	2	900
M1911A1	250	75%	2	1000
M19	500	75%	2	1000
カンプピストル	6000	120%	1	1000
水平二連ショットガン	450	150%	1	2500
M37	650	150%	1	2500
CAW	2200	150%	1	2000
M16A1	150	100%	3	2000
M653	500	100%	4	2000
RK47	450	75%	2	2000
ADM63	500	100%	5	2500
FAL	200	100%	3	2000
M10	180	90%	4	1000
Uz61	280	90%	4	1200
M1928A1 RANK.1	330	90%	2	2200
M1C	450	90%	1	2500
M21	1130	120%	1	2500
SVD	760	100%	1	2500

武器名	威力	命中率	発射回数	重さ
WA2000	2250	150%	1	2500
PTRD1941	4100	200%	1	3000
M60	290	80%	3	2800
M63A1	500	80%	3	2800
PKM	350	80%	3	2800
MG3	300	80%	3	2800
M134ガトリング機関銃	2500	80%	3	2800
LAW	1500	80%	1	3500
RPG2	3000	80%	1	3500
RPG7	5000	70%	1	3500
FIM-43	4000	70%	1	3500
カールグスタフM2	4500	70%	1	3500
M47	10000	80%	1	3500
グレネード RANK.1	850	100%	1	1000
グレネード RANK.2	900	100%	1	900
グレネード RANK.3	1000	100%	1	800
グレネード RANK.4	1200	150%	1	800
グレネード RANK.5	2000	150%	1	800

POINT 一番強いユニットはどれ？

OUTER OPSでもっとも強い兵士は、カンプピストルやM47を開発したあとのコマンド兵やエリートコマンド兵（どちらも戦闘能力が最大）になる。またもっとも強い兵器は、総合的に考えると戦車のMBTK-70（C）になるだろう。そこで、コマンド兵やエリートコマンド兵8人の部隊と、MBTK-70（C）8台の部隊で、どちらが強いのかを検証してみた。右は、Ou72に10回挑戦した結果である。なお、いずれの戦いでも部隊全員がライフ最大の状態で出撃させている。

検証結果

挑戦回数	コマンド兵×4&エリートコマンド兵×4				MBTK-70（C）×8	
	勝敗	死亡	負傷	PTSD	勝敗	破棄
1戦目	勝利	0人	0人	0人	勝利	3台
2戦目	勝利	0人	0人	0人	敗北	8台
3戦目	勝利	0人	0人	0人	勝利	4台
4戦目	勝利	0人	0人	0人	敗北	8台
5戦目	勝利	0人	0人	0人	敗北	8台
6戦目	勝利	0人	0人	0人	敗北	8台
7戦目	勝利	0人	0人	0人	敗北	8台
8戦目	勝利	0人	0人	0人	勝利	1台
9戦目	勝利	0人	0人	0人	勝利	5台
10戦目	勝利	0人	0人	0人	勝利	6台

兵士の勝利!!

兵士側は10戦すべてに勝利しただけではなく、1人も倒されることがなかった。また、兵士は1戦ごとにライフが全回復するので、病気やPTSDにかからない限りは連戦にも耐えられる。十分な強さの兵士と武器があれば、どんなOUTER OPSでも勝てるだろう。一方で、戦車はOu72の敵と同じ性能であるため、五分の勝負になってしまった。また、今回は1戦ごとにライフを回復させたり、戦車の補給を行なったが、連戦ではダメージを引き継いでしまうのが厳しい。

OUTER OPSデータ Ou55〜Ou72

Co-OPSデータ

CO-OPS通信は連絡手段になるほか、E067やE068で使うと特別な反応を楽しめる。言霊効果が付いたものは回復などの効果もあるのだ。

項目の意味

CO-OPS 通信リスト

- **セリフ**……カテゴリごとのCO-OPS通信のセリフ。50音順に紹介している。
- **出現条件**……そのセリフを使えるようになる条件。2つ以上の条件が書かれている場合、すべての条件を満たす必要がある。
- **パス反応**……E067で使ったときのパスの反応。2つ記載しているものは、どちらかの反応が返ってくる。なお、好感度の上昇は赤字、好感度の下降は青字で表記している。
- **ミラー反応**……E068で使ったときのミラーの反応。2つ記載しているものは、どちらかの反応が返ってくる。なお、好感度の上昇は赤字、好感度の下降は青字で表記している。

言霊効果リスト

- **セリフ**……カテゴリごとのCO-OPS通信のセリフ。50音順に紹介している。
- **消費気力**……言霊効果を発揮させるときに消費する気力。気力が足りない場合、言霊効果は発揮されない。
- **言霊効果**……言霊が発揮されたときの効果。なお、仲間に効果がある言霊は、仲間が異なるマップにいても効果がある。
- **スキル補正**……声優、プロレスマニア、熱血漢のスキルを持っているときに効果が変わる場合は、そのスキル名と内容を記載している。

CO-OPS通信リスト

ATTACK

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
一気に行くぞ!	最初から所持	え？　やだ…(恥ずかしがる):好感度−20	いつでも来い!:好感度+20
今だ!	最初から所持	え？　スネーク?	喰らえ!(パンチしてくる):好感度+30(ヒット時)
撃つぞ!!	最初から所持	えっ!?　敵!?　どこ!?(キョロキョロする)	いつでも来い!
撃てえ!	最初から所持	えっ!?　敵!?　どこ!?(キョロキョロする)	おう!(パンチしてくる):好感度+30(ヒット時)
落ちろ	●M026 クリア	え？　スネーク?	そうはいかない。
落ちろ!	●M033 クリア ●英雄度215000以上	あっ…(気絶する)	そうはいかない。
落ちろ!!	●M033 クリア ●英雄度235000以上	あっ…(気絶する)	うっ…(気絶する)
落ちろ!!!	●M033 クリア ●英雄度330000以上		
俺に任せろ!	最初から所持	うん(嬉しがる):好感度+10	頼りにしてるぜ:好感度+20
合体!	●M026 クリア	え？　やだ…(恥ずかしがる):好感度−20	まさか、ボス…(赤面する):好感度+20
構えて撃て!	最初から所持	なんのこと?	さすがにそれは…死ぬぞ
グレネード!	最初から所持	え？　スネーク?	おう!
降伏しろ	最初から所持	どういうこと?／まいりました	そうはいかない。:好感度−40
降伏しろ!!	●M033 クリア ●英雄度500000以上		
コープサンダー!	●M033 クリア ●英雄度220000以上	きゃっ…。雷!?	ははは っ! 大自然が俺たちを祝福している!
ターゲット補足!	最初から所持	えっ!?　敵!?　どこ!?(キョロキョロする)	俺のことか?
突っ込むぞ!	最初から所持	え？　スネーク?:好感度−20	まさか、ボス…(赤面する):好感度+20
敵を殲滅!	最初から所持	えっ!?　敵!?　どこ!?(キョロキョロする)	俺はまだやれる!
突撃する!	最初から所持	え？　スネーク?	来てくれ!
眠れ	最初から所持	眠くないよ?	いいのか?
眠れ……	●M026 クリア ●英雄度115000以上	おやすみなさい…(寝る)	(寝る)

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
花火でも上げるか!	最初から所持	なんのこと?	まさか、ボス…(赤面する):好感度+20
ミサイル!	最初から所持	え? スネーク?	さすがにそれは…死ぬぞ
みなぎってきた!	●M026 クリア	え?やだ…:好感度−20	俺もさ、スネーク!:好感度+20
みなぎってきた!!	●M033 クリア ●英雄度230000以上		
みなぎってきた!!!	●M033 クリア ●英雄度310000以上		
みなぎってきた!!!!	●M033 クリア ●英雄度410000以上		

ASSIST

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
おまえならやれる	最初から所持	うん。ありがと。:好感度+10	スネーク…嬉しいこと言ってくれるじゃないか。:好感度+20
おまえならやれる!	●英雄度50000以上		
おまえならやれる!!	●M026 クリア ●英雄度180000以上		
おまえならやれる!!!	●M033 クリア ●英雄度260000以上		
感じるぞ	●M026 クリア	え?やだ…:好感度−20	俺も感じるぜ、あんたの魂を!:好感度+20／感じるぜ!ボス!:好感度+20
感じるぞ!	●M026 クリア ●英雄度130000以上		
感じるぞ!!	●M033 クリア ●英雄度290000以上		
感じるぞ!!!	●M033 クリア ●英雄度340000以上		
CO-OPインだ!	最初から所持	[好感度−29以上]うん(スネークの後ろについてくる)／[好感度−30以下]いや…(拒否する)	[好感度−19以上]おう!(スネークの後ろについてくる)／[好感度−20以下]あぁ?(拒否する)
ここだ	●英雄度10以上	うん…	おう!
これを使え!	最初から所持	なんのこと?	スネーク…嬉しいこと言ってくれるじゃないか。:好感度+20
集中!	最初から所持	う、うん…	おう!
集中!!	●英雄度45000以上		
集中!!!	●M026 クリア ●英雄度135000以上		
集中!!!!	●M033 クリア ●英雄度245000以上		
スネーク・インだ!	最初から所持	[好感度−29以上]うん(スネークの後ろについてくる)／[好感度−30以下]いや…(拒否する)	[好感度−19以上]おう!(スネークの後ろについてくる)／[好感度−20以下]あぁ?(拒否する)
ちょっと貸せ!	最初から所持	なんのこと?	任せてくれ!
回り込め!	最初から所持	え? スネーク?	なんのことだ?
見える	●M026 クリア	え?やだ…:好感度−20	見てくれ!:好感度+20
見える!	●M033 クリア ●英雄度225000以上		
見える!!	●M033 クリア ●英雄度300000以上		
見える!!!	●M033 クリア ●英雄度380000以上		
よく狙え	最初から所持	えっ!?	お前は一人の男を殺すのだ…
よく狙え!	●英雄度50000以上		
よく狙え!!	●M026 クリア ●英雄度185000以上		
よく狙え!!!	●M033 クリア ●英雄度265000以上		

DEFENSE

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
危ない!	最初から所持	えっ!? 敵!? どこ!?(キョロキョロする)	俺は正常だ
一時撤退!	最初から所持	私といるの、イヤ…?:好感度−20	つれないな、スネーク:好感度−40
カバー	最初から所持	なんのカバー?	任せてくれ!
カバーする!	最初から所持	なんのカバー?	スネーク…嬉しいこと言ってくれるじゃないか。:好感度+20
気をつけろ!	最初から所持	えっ!? 敵!? どこ!?(キョロキョロする)	からかうなよ。二人きりだ。
来るぞ!	最初から所持		
増援を頼む!	最初から所持	え? スネーク?	つれないな、スネーク:好感度−40
ターゲットを守れ!	最初から所持	え? スネーク?	なんのことだ?
耐えてみせる	最初から所持	私といるの、イヤ…?:好感度−20	それじゃ、行かせてもらう!(パンチしてくる):好感度+30(パンチヒット時)
耐えてみせる!	●M026 クリア ●英雄度120000以上		
耐えてみせる!!	●M038 クリア ●英雄度275000以上		
耐えてみせる!!!	●M038 クリア ●英雄度400000以上		
誰か来てくれ!	最初から所持	私といるの、イヤ…?:好感度−20	俺がいるぞ:好感度−40
ダンボール!	最初から所持	うん(嬉しがる):好感度+10	ああ…(声を潜めて):好感度+20
敵と交戦中!	最初から所持	えっ!? 敵!? どこ!?(キョロキョロする)	からかうなよ。二人きりだ。
手を貸してくれ	最初から所持	どうしたの? 大丈夫?	任せてくれ!
テンション上げるぞ	最初から所持	う、うん…	上がりっぱなしさ!:好感度+20
テンション上げるぞ!	●M026 クリア ●英雄度150000以上		
テンション上げるぞ!!	●M038 クリア ●英雄度320000以上		
テンション上げるぞ!!!	●M038 クリア ●英雄度420000以上		
トラップだ!	最初から所持	え? スネーク?	そんなものはない
中に入れ!	最初から所持	うん(嬉しがる):好感度+10	おう!:好感度+20
逃げろ!	最初から所持	えっ!? 敵!? どこ!?(キョロキョロする)	からかうなよ。二人きりだ。
はいだらー	●M038 クリア	はいだらー!:好感度+10	はいだらー!:好感度+20
はいだらー!	●M038 クリア ●英雄度460000以上		
まずいな…	最初から所持	どうしたの? 大丈夫?	あんたらしくないな
避けろ!	最初から所持	えっ!? 敵!? どこ!?(キョロキョロする)	からかうなよ。二人きりだ。
リロード!	最初から所持	え? スネーク?	からかうなよ。二人きりだ。

GREETINGS

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
ありがとう	最初から所持	うん(嬉しがる):好感度+10	おいおい、俺とあんたの仲じゃないか:好感度+20
いいセンスだ	最初から所持	ホント?うれしい!:好感度+10	おいおい、照れるぜ。:好感度+20
いいセンスだ!	●M026 クリア ●英雄度165000以上		
異常なし	最初から所持	え? スネーク?	俺は正常だ
うまい!	最初から所持	え? スネーク?	うますぎる!
おーい	最初から所持	はーい!	おう!
クリア!	最初から所持	おめでとう。	俺はまだやれる!
来い!	最初から所持	うん(嬉しがる):好感度+10	それじゃ、行かせてもらう!(パンチしてくる):好感度+30(パンチヒット時)
幸運を	最初から所持	うん(嬉しがる):好感度+10	運などに頼らない
ごくろう	最初から所持	うん(嬉しがる):好感度+10	サンキュー:好感度+20

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
答えてくれないか？	最初から所持	はーい！	おう！
こらぁ！	最初から所持	ごめんなさい…：好感度−20	すまない…：好感度−40
さすがだな	最初から所持	ありがと。ピース！：好感度＋10	当然だ。：好感度＋20／あんたこそ。：好感度＋20
さすがだな！	●英雄度6000以上		
さすがです	最初から所持		
さすがです！	●腰巾着のスキルを持つスタッフが自動的に使用（P.081）	—	—
さようなら！	最初から所持	私といるの、イヤ…？（悲しそうに）：好感度−20	つれないな、スネーク：好感度−40
集合！	最初から所持	[好感度−29以上]う、うん…（スネークの後ろについてくる）／[好感度−30以下]いや…（拒否する）	からかうなよ。二人きりだ。
すごいな	最初から所持	え？　やだ…（恥ずかしがる）：好感度＋10	おいおい、照れるぜ。：好感度＋20
すまない…離脱する。	最初から所持	私といるの、イヤ…？：好感度−20	つれないな、スネーク：好感度−40
違う！	最初から所持	ごめんなさい…：好感度−20	すまない…：好感度−40
注目！	最初から所持	う、うん…（とまどいながら）	俺はいつもあんたを見てる…
どうした？	最初から所持	え？　なんでもない…	どうもこうもない
反対だ	最初から所持	なんのこと？：好感度−20	あんたはいつもそれだな：好感度−40
また会おう！	最初から所持	もう終わりなの？：好感度−20	つれないな、スネーク：好感度−40
待て！	最初から所持	うん（移動中はスネークの追跡をやめる）	もう待てない！（移動中はスネークの追跡をやめる）
無茶だ！	最初から所持	ごめんなさい…：好感度−20	無茶は承知だ
やったな！	最初から所持	うん（嬉しがる）：好感度＋10	まだこれからだ
やるじゃないか！	最初から所持	ありがと。ピース！：好感度＋10	おいおい、照れるぜ。：好感度＋20
よおし！	●MO26 クリア	おめでとう。	うらっしゃあぁ！
よろしく！	最初から所持	うん（嬉しがる）：好感度＋10	おいおい、俺とあんたの仲じゃないか：好感度＋20
了解	最初から所持	なんのこと？	なんのことだ？

OTHER COMMANDS

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
上だ	最初から所持	え？（上を見る）	ん？（上を見る）
迂回しよう	最初から所持	え？　スネーク？	なんのことだ？
後ろだ	最初から所持	え？（後ろを見る）	ん？（後ろを見る）
追うぞ！	最初から所持	え？　スネーク？	いつでも来い！
追うな！	最初から所持	え？　スネーク？	つれないな、スネーク
降りるぞ！	最初から所持	え？　スネーク？	どこにだ？
俺が敵を引きつける	最初から所持	えっ!?　敵!?　どこ!?（キョロキョロする）	からかうなよ。二人きりだ。
俺が敵を引きつける!!	●英雄度2250以上		
俺はここだ	最初から所持	そうだね／私もここよ	おう！
俺はここだ!!	●英雄度300以上	うん…	おう！
隠れろ!!	最初から所持	え？　スネーク？	誰も見てないさ
攻撃を受けた！敵の位置は不明！	最初から所持	えっ!?　敵!?　どこ!?（キョロキョロする）	からかうなよ。二人きりだ。
こっちだ	最初から所持	[好感度−29以上]うん（スネークの後ろについてくる）／[好感度−30以下]いや…（拒否する）	[好感度−19以上]おう！（スネークの後ろについてくる）／[好感度−20以下]あぁ？（拒否する）
散開！	最初から所持	もう終わりなの？（移動中はスネークの追跡をやめる）	つれないな、スネーク（移動中はスネークの追跡をやめる）
CQCで行こう	最初から所持	え？　スネーク？	いつでも来い！：好感度＋20
下だ	最初から所持	え？（下を見る）	ん？（下を見る）
しゃがむんだ！	最初から所持	え？　スネーク？	どうしたんだ、ボス？
銃で行こう	最初から所持	え？　スネーク？	さすがにそれは…死ぬぞ
敵がいるぞ！	最初から所持	えっ!?　敵!?　どこ!?（キョロキョロする）	からかうなよ。二人きりだ。
敵を引きつけてくれ	最初から所持		

OTHER COMMANDSの続き

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
敵を引きつけてくれ!!	●英雄度1500以上	えっ!? 敵!? どこ!?(キョロキョロする)	からかうなよ。二人きりだ。
逃がすな!	最初から所持	え? スネーク?	俺は逃げない
眠らせよう	最初から所持	え? スネーク?	なんのことだ?
登るぞ!	最初から所持	え? スネーク?	どこにだ?
左だ	最初から所持	え?(左を見る)	ん?(左を見る)
伏せるんだ!	最初から所持	え? スネーク?	どうしたんだ、ボス?
前だ	最初から所持	え?(前を見る)	ん?(前を見る)
右だ	最初から所持	え?(右を見る)	ん?(右を見る)
ん?	●MO26 クリア	え?	あぁ?

RECOVER

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
後は頼むぞ	最初から所持	え? スネーク?	任せてくれ!:好感度+20
後は頼むぞ!	●MO26 クリア ●英雄度175000以上		
俺がついてる	最初から所持	ありがと ピース!:好感度+10	スネーク…嬉しいこと言ってくれるじゃないか。:好感度+20／ 俺もついてるぞ。:好感度+20
俺がついてる!	●英雄度40000以上		
俺がついてる!!	●MO26 クリア ●英雄度195000以上		
俺がついてる!!!	●MO33 クリア ●英雄度440000以上		
俺たちはまだやれる	最初から所持	やるって…何を?／何を?	そうだな。やれる!:好感度+20／ まだまだやれる!:好感度+20
俺たちはまだやれる!	●英雄度35000以上	やるって…何を?／何を?	そうだな。やれる!:好感度+10／ まだまだやれる!:好感度+10
俺たちはまだやれる!!	●MO26 クリア ●英雄度170000以上		
俺たちはまだやれる!!!	●MO33 クリア ●英雄度430000以上	やるって…何を?／何を?	そうだな。やれる!:好感度+20／ まだまだやれる!:好感度+20
家族には伝えておく	最初から所持	家族なんて…いない…(寂しそうに):好感度−20	俺の家族はMSFの連中だけだ
死ぬな	最初から所持	うん。大丈夫。:好感度+10	あんたを置いて死んだりしないさ。:好感度+20／ あんたもな。:好感度+20
死ぬな!	●MO26 クリア ●英雄度110000以上		
死ぬな!!!	●MO33 クリア ●英雄度282500以上	そんなこと言われても…／…ハイ!	あんたを置いて死んだりしないさ。:好感度+20／ あんたもな。:好感度+20
頼んだ	最初から所持	なんのこと?	任せてくれ!
骨は拾ってやる	最初から所持	そうして…(寂しそうに):好感度−20	そうしてくれ:好感度+20
まだ終わってない!	最初から所持	私も…まだ帰りたくないな…:好感度+10／私も…もう少しここにいたいな…一緒に…:好感度+10	ああ。俺たちの戦いは始まったばかりだ。:好感度+20
まだ終わってない!!	●英雄度20000以上		
まだ終わってない!!!	●MO26 クリア ●英雄度140000以上		
まだ終わってない!!!!	●MO33 クリア ●英雄度350000以上		
やるぞ	最初から所持	やるって…何を?／何を?	いつでも来い!:好感度+20
やるぞ!	●英雄度30000以上		
やるぞ!!	●MO26 クリア ●英雄度155000以上	え?やだ…:好感度−20／ え?何…?:好感度−20	いつでも来い!:好感度+20
やるぞ!!!	●MO33 クリア ●英雄度370000以上		

SNEAKING

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
行くぞ	最初から所持	[好感度−29以上]うん(スネークの後ろについてくる)／[好感度−30以下]いや…(拒否する)	[好感度−19以上]ああ…(スネークの後ろについてくる)／[好感度−20以下]あぁ？(拒否する)
行くぞ!	●英雄度11000以上		
行くぞ!!	●MO26クリア ●英雄度145000以上		
行くぞ!!!	●MO33クリア ●英雄度250000以上		
急げ!	最初から所持	え？ スネーク？	どこにだ？
一緒に行くぞ!	最初から所持	[好感度−29以上]うん(スネークの後ろについてくる)／[好感度−30以下]いや…(拒否する)	[好感度−19以上]ああ…(スネークの後ろについてくる)／[好感度−20以下]あぁ？(拒否する)
固まって進むぞ!	最初から所持	[好感度−29以上]う、うん…(スネークの後ろについてくる)／[好感度−30以下]いや…(拒否する)	[好感度−19以上]あぁ…(スネークの後ろについてくる)／[好感度−20以下]あぁ？(拒否する) ※1
GO! GO! GO!	最初から所持		
GO! GO! GO!!	●英雄度25000以上		
GO! GO! GO!!!	●MO26クリア ●英雄度190000以上		
GO! GO! GO!!!!	●MO33クリア ●英雄度270000以上		
先に行く!	最初から所持	もう終わりなの？(悲しそうに):好感度−20	つれないな、スネーク:好感度−40
静かに行くぞ	最初から所持	[好感度−29以上]う、うん…(スネークの後ろについてくる)／[好感度−30以下]いや…(拒否する)	[好感度−19以上]ああ…(声を潜めてスネークの後ろについてくる)／[好感度−20以下]あぁ？(拒否する)
静かに行くぞ!	●英雄度4500以上		
静かに行くぞ!!	●MO26クリア ●英雄度125000以上		
静かに行くぞ!!!	●MO33クリア ●英雄度240000以上		
静かに行こう	最初から所持		
静かに行こう!	●英雄度15000以上		
静かに行こう!!	●MO26クリア ●英雄度160000以上		
静かに行こう!!!	●MO33クリア ●英雄度255000以上		
ついて来い!	最初から所持		
1人で行くぞ	最初から所持	え？ どうして…？(悲しくなって、スネークの追跡をやめる)	スネーク…どうしてだ？(傷ついてスネークの追跡をやめる)／ボス、俺もついて行く
1人で行くぞ!!	●英雄度600以上		
見つからずに行こう	最初から所持	そうだね…(声を潜めて):好感度+10	ああ…(声を潜めて):好感度+20
ゆっくり行くぞ	最初から所持	[好感度−29以上]う、うん…(スネークの後ろについてくる)／[好感度−30以下]いや…(拒否する)	[好感度−19以上]ああ…(声を潜めてスネークの後ろについてくる)／[好感度−20以下]あぁ？(拒否する)
ゆっくり行くぞ…	●英雄度150以上		
ゆっくり行くぞ……	●英雄度3250以上		
ゆっくり行くぞ……	●MO33クリア ●英雄度360000以上		
ゆっくり行こう	最初から所持		
ゆっくり行こう…	●英雄度1000以上		
ゆっくり行こう……	●英雄度8000以上		
ゆっくり行こう……	●MO33クリア ●英雄度390000以上		

※1……「固まって進むぞ!」の場合のみ、好感度−19以上のセリフが「スネーク…嬉しいこと言ってくれるじゃないか。」になる。

ETC

セリフ	出現条件	パス反応	ミラー反応
いいぞ!	●M026 クリア	うん(嬉しがる):好感度+10	おいおい、照れるぜ。:好感度+20
いい奴ほど早く逝く…	最初から所持	そうだね…(同情する)	そうだな…(しみじみする)
ウニャ、ウニャニャ	最初から所持	うにゃ? うにゃにゃ…?	うにゃ? うにゃにゃ…?
ウニャ、ウニャニャ!	●E121 出現後、任意のミッションをクリア		
キェーーー	●E121 クリア	きゃっ(驚く)	うぉっ(驚く)
勝利か死か	●M033 クリア	だから、自分から向かっていくの。	俺たちにはそのどちらも許されない
勝利のVサイン!	●M033 クリア	平和のビース!(対抗して):好感度+10	スネーク、あんた…(意外そうに)
勝利まで永遠に	●M033 クリア	平和のためには…勝利が必要なの?	ベンセレーモス!
好きだ!	●M026 クリア	[好感度0以上]えへ…嬉しいな…:好感度+50／[好感度0未満]そんなの…困る…:好感度−50	[好感度0以上]俺もあんたが好きだ:好感度+50／[好感度0未満]今さらよく言うな:好感度−50
好きになれん…	●M026 クリア	そんな…(ショック):好感度−80	つれないな、スネーク:好感度−80
すまなかった	最初から所持	なんのこと?	なんのことだ?
すまなかった!	●M033 クリア ●英雄度205000以上		
すまん…つい…	●M026 クリア	ううん、いいよ:好感度+10	どうしたんだ、ボス?
そうだ!	最初から所持	え?	任せてくれ!
それは…違うんじゃ…	最初から所持	なんのこと?	なんのことだ?
忠をつくせ!	●M026 クリア	え? やだ…(恥ずかしがる):好感度−20	まさか、ボス…(赤面する):好感度+20
VIC BOSS!	●M033 クリア	あなたのことね。／VICBOSS!	あんたがボスだ!
VIC VOS!	●M033 クリア	VIC VOS!	VOSはあんたって意味だ
ビース!	最初から所持	ビース!:好感度+10	スネーク、あんた…(意外そうに)
平和は歩いては来ない	●M033 クリア	だから、自分から向かっていくの。	来ないなら放っておけ
ベンセレーモス!	●M033 クリア	平和のためには…勝利が必要なの?	ベンセレーモス!
待たせたな!	最初から所持	ううん、いいよ:好感度+10	もう待てない!
安らかに眠れ	最初から所持	眠くないよ?	あんたの腕の中でか?:好感度+20
安らかに眠れ!	●M033 クリア 英雄度210000以上		
冷静にならんか!	●M026 クリア	う、うん…	これが冷静でいられるか!
冷静にならんか!!	●M033 クリア ●英雄度200000以上		
ロケットビース!	●M033 クリア	平和のビース!(対抗して):好感度+10	まさか、ボス…(赤面する):好感度+20

言霊効果リスト

ATTACK

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
落ちろ!	5000	半径10m以内の敵兵、捕虜、およびE060 E061 E062のMSF兵(心臓マッサージを受けたあとのみ)が、気力に500ダメージを受ける	—
落ちろ!!	5000	半径10m以内の敵兵、捕虜、およびE060 E061 E062のMSF兵(心臓マッサージを受けたあとのみ)が、気力に1000ダメージを受ける(「落ちろ!」と重なった場合は、こちらが優先)	—
落ちろ!!!	5000	半径10m以内の敵兵、捕虜、およびE060 E061 E062のMSF兵(心臓マッサージを受けたあとのみ)が、気力に2000ダメージを受ける(「落ちろ!」「落ちろ!!」と重なった場合は、こちらが優先)	—
降伏しろ!!	5750	同じエリア内の全敵兵士をホールドアップさせる。ただし、部隊長、特殊なアクション(梯子や台を登るなど)をしている敵兵士、加えて敵に見つかっている間は効果なし	—
コープサンダー!	5750	CO-OPイン状態のときに使うと、コーブリングの範囲内にいる敵兵士に雷を落として50000ダメージを与える	—

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
眠れ……	1500	前方3m以内の敵兵、捕虜、および E060 E061 E062 のMSF兵（心臓マッサージを受けたあとのみ）が眠る（潜入フェイズ中のみ有効）	—
みなぎってきた!!	2000	5秒間、打撃やCQCで与える気力へのダメージが20000になる	—
みなぎってきた!!!	3000	10秒間、打撃やCQCで与える気力へのダメージが20000になる（「みなぎってきた!!」と重なった場合は、こちらが優先）	—
みなぎってきた!!!!	4000	15秒間、打撃やCQCで与える気力へのダメージが20000になる（「みなぎってきた!!」「みなぎってきた!!!」と重なった場合は、こちらが優先）	—

ASSIST

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
おまえならやれる!	1000	6秒間、仲間全員の武器のぶれを10%抑える	声優：ぶれを15%抑える
おまえならやれる!!	1500	10秒間、仲間全員の武器のぶれを15%抑える（「おまえならやれる!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：ぶれを20%抑える
おまえならやれる!!!	2000	15秒間、仲間全員の武器のぶれを20%抑える（「おまえならやれる!」「おまえならやれる!!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：ぶれを25%抑える
感じるぞ!	1000	6秒間、自分のAUTO AIM可能な距離と角度が1.1倍になる	声優：AUTO AIM可能な距離と角度が約1.4倍になる
感じるぞ!!	1200	10秒間、自分のAUTO AIM可能な距離と角度が1.2倍になる（「感じるぞ!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：AUTO AIM可能な距離と角度が1.5倍になる
感じるぞ!!!	1500	15秒間、自分のAUTO AIM可能な距離と角度が1.5倍になる（「感じるぞ!」「感じるぞ!!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：AUTO AIM可能な距離と角度が約1.9倍になる
ここだ	0	10秒間、自分自身にタグをつける（仲間が同じマップにいるときのみ有効）	—
集中!!	750	6秒間、自分の武器のぶれを10%抑える	声優：ぶれを15%抑える
集中!!!	1200	10秒間、自分の武器のぶれを15%抑える（「集中!!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：ぶれを20%抑える
集中!!!!	1500	15秒間、自分の武器のぶれを20%抑える（「集中!!」「集中!!!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：ぶれを25%抑える
見える!	2000	画面内の敵兵すべてに、5秒間エネミータグをつける	—
見える!!	3000	画面内の敵兵すべてに、7.5秒間エネミータグをつける（「見える!」と重なった場合は、こちらが優先）	—
見える!!!	4000	画面内の敵兵すべてに、10秒間エネミータグをつける（「見える!」「見える!!」と重なった場合は、こちらが優先）	—
よく狙え!	1000	6秒間、仲間全員の武器のぶれを10%抑える	声優：ぶれを15%抑える
よく狙え!!	1500	10秒間、仲間全員の武器のぶれを15%抑える（「よく狙え!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：ぶれを20%抑える
よく狙え!!!	2000	15秒間、仲間全員の武器のぶれを20%抑える（「よく狙え!」「よく狙え!!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：ぶれを25%抑える

DEFENSE

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
耐えてみせる!	1500	10秒間、仲間全員の防御力が300上昇	声優：防御力が375上昇 プロレスマニア：防御力が450上昇 熱血漢：防御力が375上昇
耐えてみせる!!	2000	10秒間、仲間全員の防御力が650上昇（「耐えてみせる!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：防御力が813上昇 プロレスマニア：防御力が975上昇 熱血漢：防御力が813上昇
耐えてみせる!!!	3000	10秒間、仲間全員の防御力が1500上昇（「耐えてみせる!」「耐えてみせる!!」と重なった場合は、こちらが優先）	声優：防御力が1875上昇 プロレスマニア：防御力が2250上昇 熱血漢：1875上昇
テンション上げるぞ!	2000	10秒間、仲間全員の防御力が500上昇	声優：防御力が625上昇 プロレスマニア：防御力が750上昇 熱血漢：防御力が625上昇

DEFENSEの続き

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
テンション上げるぞ!!	3000	10秒間、仲間全員の防御力が1000上昇(「テンション上げるぞ!」と重なった場合は、こちらが優先)	声優:防御力が1250上昇 プロレスマニア:防御力が1500上昇 熱血漢:防御力が1250上昇
テンション上げるぞ!!!	4000	10秒間、仲間全員の防御力が2000上昇(「テンション上げるぞ!」「テンション上げるぞ!!」と重なった場合は、こちらが優先)	声優:防御力が2500上昇 プロレスマニア:防御力が3000上昇 熱血漢:防御力が2500上昇
はいだらー!	5750	15秒間、仲間全員の防御力が2500上昇	声優:防御力が3125上昇 プロレスマニア:防御力が3750上昇 熱血漢:防御力が3125上昇

GREETINGS

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
いいセンスだ!	1500	仲間全員の気力が1000回復	声優:気力が1250回復
さすがだな!	500	仲間全員の気力が200回復	声優:気力が250回復
さすがです!	200	腰巾着のスキルを持つスタッフのみ使用可能。仲間がCQCで敵を気絶させたときに自動的に使い、仲間の気力を400回復させる	声優:気力が500回復

OTHER COMMANDS

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
俺が敵を引きつける!!	500	危険フェイズ中のみ効果があり、10秒間、敵のターゲットが自分になる。また、友情度が5上昇	声優:友情度が10上昇
俺はここだ!!	500	10秒間、自分のカムフラ率が100%減少	声優:カムフラ率が150%減少
敵を引きつけてくれ!!	750	危険フェイズ中のみ効果があり、10秒間、敵のターゲットが自分以外の味方になる。味方が2人以上のときは、ランダムでターゲットが1人選ばれる。また、友情度が5減少	声優:友情度が10減少

RECOVER

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
後は頼むぞ!	0	自分が気絶する代わりに、仲間全員のライフと気力を全回復する(一度のミッションで1回のみ使用可能)	—
俺がついてる!	0	仲間全員の気力が1500回復(一度のミッションで1回のみ使用可能)	声優:気力が1875回復 プロレスマニア:気力が2250回復 熱血漢:気力が1875回復
俺がついてる!!	0	仲間全員の気力が3000回復(一度のミッションで1回のみ使用可能)	声優:気力が3750回復 プロレスマニア:気力が4500回復 熱血漢:気力が3750回復
俺がついてる!!!	0	仲間全員の気力が6000回復(一度のミッションで1回のみ使用可能)	声優:気力が7500回復 プロレスマニア:気力が9000回復 熱血漢:気力が7500回復
俺たちはまだやれる!	2500	仲間全員のライフが2000回復	声優:ライフが2500回復 プロレスマニア:ライフが3000回復 熱血漢:ライフが2500回復
俺たちはまだやれる!!	3500	仲間全員のライフが4000回復	声優:ライフが5000回復 プロレスマニア:ライフが6000回復 熱血漢:ライフが5000回復
俺たちはまだやれる!!!	5500	仲間全員のライフが8000回復	声優:ライフが9000回復 プロレスマニア:ライフが10000回復 熱血漢:ライフが9000回復
死ぬな!	2000	自分が瀕死のときに、50%の確率で回復する	声優:回復する確率が75%
死ぬな!!!	3000	自分が瀕死のときに、必ず回復する	—
まだ終わってない!!	2000	自分のライフが2000回復	声優:ライフが2500回復 プロレスマニア:ライフが3000回復 熱血漢:ライフが2500回復
まだ終わってない!!!	3000	自分のライフが4000回復	声優:ライフが5000回復 プロレスマニア:ライフが6000回復 熱血漢:ライフが5000回復

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
まだ終わってない!!!!	5000	自分のライフが8000回復	声優:ライフが9000回復 プロレスマニア:ライフが10000回復 熱血漢:ライフが9000回復
やるぞ!	0	自分の気力が1500回復(一度のミッションで1回のみ使用可能)	声優:気力が1875回復 プロレスマニア:気力が2250回復 熱血漢:気力が1875回復
やるぞ!!	0	自分の気力が3000回復(一度のミッションで1回のみ使用可能)	声優:気力が3750回復 プロレスマニア:気力が4500回復 熱血漢:気力が3750回復
やるぞ!!!	0	自分の気力が6000回復(一度のミッションで1回のみ使用可能)	声優:気力が7500回復 プロレスマニア:気力が9000回復 熱血漢:気力が7500回復

SNEAKING

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
行くぞ!	1500	5秒間、自分の走る速度が1.1倍になる	声優:移動速度が1.15倍になる
行くぞ!!	2000	10秒間、自分の走る速度が1.1倍になる(「行くぞ!」と重なった場合は、こちらが優先)	声優:移動速度が1.15倍になる
行くぞ!!!	3000	15秒間、自分の走る速度が1.1倍になる(「行くぞ!」「行くぞ!!」と重なった場合は、こちらが優先)	声優:移動速度が1.15倍になる
GO! GO! GO!!	2000	5秒間、仲間全員の走る速度が1.1倍になる	声優:移動速度が1.15倍になる
GO! GO! GO!!!	3000	10秒間、仲間全員の走る速度が1.1倍になる(「GO! GO! GO!!」と重なった場合は、こちらが優先)	声優:移動速度が1.15倍になる
GO! GO! GO!!!!	4000	15秒間、仲間全員の走る速度が1.1倍になる(「GO! GO! GO!!」「GO! GO! GO!!!」と重なった場合は、こちらが優先)	声優:移動速度が1.15倍になる
静かに行くぞ!	750	10秒間、自分のカムフラ率が5%上昇	声優:カムフラ率が7.5%上昇
静かに行くぞ!!	1500	10秒間、自分のカムフラ率が10%上昇	声優:カムフラ率が15%上昇
静かに行くぞ!!!	3000	10秒間、自分のカムフラ率が30%上昇	声優:カムフラ率が45%上昇
静かに行こう!	1000	10秒間、仲間全員のカムフラ率が5%上昇	声優:カムフラ率が7.5%上昇
静かに行こう!!	2000	10秒間、仲間全員のカムフラ率が10%上昇	声優:カムフラ率が15%上昇
静かに行こう!!!	4000	10秒間、仲間全員のカムフラ率が30%上昇	声優:カムフラ率が45%上昇
1人で行くぞ!!	100	10秒間、CO-OPインすることができなくなる。また、すでにCO-OPインしているときは解除される	—
ゆっくり行くぞ…	100	6秒間、自分が走れなくなる	—
ゆっくり行くぞ……	200	12秒間、自分が走れなくなる(「ゆっくり行くぞ…」と重なった場合は、こちらが優先)	—
ゆっくり行くぞ……	1000	15秒間、自分が走れなくなる(「ゆっくり行くぞ…」「ゆっくり行くぞ……」と重なった場合は、こちらが優先)	—
ゆっくり行こう…	150	6秒間、全員が走れなくなる	—
ゆっくり行こう……	250	12秒間、全員が走れなくなる(「ゆっくり行こう…」と重なった場合は、こちらが優先)	—
ゆっくり行こう……	1500	15秒間、全員が走れなくなる(「ゆっくり行こう…」「ゆっくり行こう……」と重なった場合は、こちらが優先)	—

ETC

セリフ	消費気力	言霊効果	スキル補正
ウニャ、ウニャニャ!	300	敵兵がプレイヤーに近づいてきたときに、接近を止める(発見されてからは効果なし)。E121 E122 E123 E124 E125 E126 で使うと、アイルーからアイテムをもらえる	—
キェーーー	500	リオレウス迷彩を着ているときのみ使用可能で、プレイヤーの前方にいる敵兵士が5秒間硬直する	—
すまなかった!	500	前方6m以内にいる幽霊が除霊される(潜入フェイズ中のみ有効)	—
安らかに眠れ!	500	前方6m以内にいる幽霊が除霊される(潜入フェイズ中のみ有効)	—
冷静にならんか!!	500	警戒レベルの減少が速くなる(強制アラート中は効果なし)。また、前方6m以内にいる幽霊が除霊される(潜入フェイズ中のみ有効)	—

勲章データ

これまでのプレイの功績を示す勲章は84種類。獲得条件を掲載したこのデータと、P.550の攻略を参考に全勲章の獲得をめざしてほしい。

項目の意味
勲章名……勲章の名称。左はゲーム中に表示されるアイコン。
獲得条件……勲章を獲得する条件。
獲得英雄度……勲章を獲得したときにもらえる英雄度。

勲章名	獲得条件	獲得英雄度
ステルス・マスター（Rank C）	ノーアラートでミッションをクリアした回数が26以上	500
ステルス・マスター（Rank B）	ノーアラートでミッションをクリアした回数が51以上	2500
ステルス・マスター（Rank A）	ノーアラートでミッションをクリアした回数が101以上	5000
ノーキル・マスター（Rank C）	ノーキルでミッションをクリアした回数が51以上	500
ノーキル・マスター（Rank B）	ノーキルでミッションをクリアした回数が101以上	2500
ノーキル・マスター（Rank A）	ノーキルでミッションをクリアした回数が201以上	5000
ホールドアップ・マスター（Rank C）	ホールドアップした回数が101以上	1000
ホールドアップ・マスター（Rank B）	ホールドアップした回数が251以上	5000
ホールドアップ・マスター（Rank A）	ホールドアップした回数が501以上	10000
ノーリカバリー・マスター（Rank C）	回復アイテムを使わずにミッションをクリアした回数が51以上	500
ノーリカバリー・マスター（Rank B）	回復アイテムを使わずにミッションをクリアした回数が101以上	2500
ノーリカバリー・マスター（Rank A）	回復アイテムを使わずにミッションをクリアした回数が201以上	5000
CQC・マスター（Rank C）	CQCを101回以上行なう	500
CQC・マスター（Rank B）	CQCを501回以上行なう	2500
CQC・マスター（Rank A）	CQCを1001回以上行なう	5000
ヘッドショット・マスター（Rank C）	ヘッドショットを101回以上行なう	500
ヘッドショット・マスター（Rank B）	ヘッドショットを501回以上行なう	2500
ヘッドショット・マスター（Rank A）	ヘッドショットを1001回以上行なう	5000
CO-OP・スペシャリスト（Rank C）	友情度の合計が500001以上	1500
CO-OP・スペシャリスト（Rank B）	友情度の合計が1000001以上	5500
CO-OP・スペシャリスト（Rank A）	友情度の合計が1500001以上	12000

勲章名	獲得条件	獲得英雄度
メディック・マスター（Rank C）	心臓マッサージ、救命ダンボールと言霊効果による救助回数の合計が51以上	500
メディック・マスター（Rank B）	心臓マッサージ、救命ダンボールと言霊効果による救助回数の合計が101以上	2500
メディック・マスター（Rank A）	心臓マッサージ、救命ダンボールと言霊効果による救助回数の合計が201以上	5000
CO-OPイン・スペシャリスト	CO-OPインの回数が251以上	500
スネークフォーメーション・スペシャリスト	スネーク・インの回数が251以上	1250
シンクロ・スペシャリスト	スネークシンクロ状態になった回数が251以上	2500
ミッションクリア・スペシャリスト（Rank C）	SINGLE、CO-OPSともに全ミッションをクリア	2500
ミッションクリア・スペシャリスト（Rank B）	SINGLE、CO-OPSともに全ミッションのクリアランクがA以上	5000
ミッションクリア・スペシャリスト（Rank A）	SINGLE、CO-OPSともに全ミッションのクリアランクがS	10000
OUTER OPS・スペシャリスト（Rank C）	全OUTER OPSのクリア率が25%以上	500
OUTER OPS・スペシャリスト（Rank B）	全OUTER OPSのクリア率が50%以上	2500
OUTER OPS・スペシャリスト（Rank A）	全OUTER OPSをクリア	5000
ミッションクリア・プロフェッショナル	ミッションをクリアした回数が501以上	3000
ネイキッド・エンスージアスト	ネイキッドまたは水着を着てミッションをクリアした回数が201以上	500
フルトン回収・スペシャリスト（Rank C）	フルトン回収人数が101以上	250
フルトン回収・スペシャリスト（Rank B）	フルトン回収人数が501以上	1250
フルトン回収・スペシャリスト（Rank A）	フルトン回収人数が1001以上	2500
パーツ回収・スペシャリスト（Rank C）	メタルギアパーツの取得数が16以上	250
パーツ回収・スペシャリスト（Rank B）	メタルギアパーツの取得数が31以上	1250
パーツ回収・スペシャリスト（Rank A）	メタルギアパーツの取得数が49以上	2500
モンスターハンティング・スペシャリスト（Rank C）	モンスターの討伐数が51以上	250
モンスターハンティング・スペシャリスト（Rank B）	モンスターの討伐数が101以上	1250
モンスターハンティング・スペシャリスト（Rank A）	モンスター討伐数が201以上	2500
勲章コレクト・スペシャリスト（Rank C）	勲章獲得率が10%より高い	1000
勲章コレクト・スペシャリスト（Rank B）	勲章獲得率が50%より高い	7250
勲章コレクト・スペシャリスト（Rank A）	この勲章を除き、すべての勲章を取得する	20000

勲章名	獲得条件	獲得英雄度
称号コレクト・スペシャリスト（Rank C）	称号獲得率が10%より高い	1000
称号コレクト・スペシャリスト（Rank B）	称号獲得率が50%より高い	7250
称号コレクト・スペシャリスト（Rank A）	すべての称号を獲得する	20000
WACコーディネーター	MSFのスタッフを350人にし（ユニークキャラクターは除く）、そのすべてを女性にする	2500
アイテム・クリエーター	すべてのアイテムを開発する ※1	1000
ウェポン・クリエーター	すべての武器を開発する	1000
メカハンティング・スペシャリスト	すべての大型兵器を鹵獲（ろかく）する	1000
ハンドガン・スペシャリスト	ハンドガン全種のレベルを最大にする	2500
サブマシンガン・スペシャリスト	サブマシンガン全種のレベルを最大にする	2500
ショットガン・スペシャリスト	ショットガン全種のレベルを最大にする	2500
アサルトライフル・スペシャリスト	アサルトライフル全種のレベルを最大にする	2500
スナイパーライフル・スペシャリスト	スナイパーライフル全種のレベルを最大にする	2500
マシンガン・スペシャリスト	マシンガン全種のレベルを最大にする	2500
ミサイル・スペシャリスト	ミサイル全種のレベルを最大にする	2500
グレネード・スペシャリスト	投擲武器全種のレベルを最大にする	2500
エクスプロシブ・スペシャリスト	設置武器全種のレベルを最大にする	2500
スタンロッド・スペシャリスト	スタンロッドのレベルを最大にする	200
マスター・オブ・ウェポン	全武器のレベルを最大にする	5000
マザーベース・ディベロップ・スペシャリスト	マザーベースの施設（司令塔、格納庫、生活施設、開発施設、ミッション支援施設）の開発を最後まで行なう	1000
マスター・オブ・マザーベース	アイテム、武器、マザーベースの施設をすべて開発し、大型兵器もすべて鹵獲（ろかく）する	5000
VSルーキー	初めてVERSUS OPSを行なう	50
VSエンスージアスト（Rank C）	VERSUS OPSのプレイラウンド数が51以上	250
VSエンスージアスト（Rank B）	VERSUS OPSのプレイラウンド数が101以上	1250
VSエンスージアスト（Rank A）	VERSUS OPSのプレイラウンド数が251以上	2500
VSマスター（Rank C）	VERSUS OPSの勝利回数が51以上	250

※1……生焼けレーション、こんがりレーション、コゲレーション、アサシン・ストロー・ボックスも入手する必要がある。ただし、ダウンロードコンテンツやコード入力で手に入れるアイテムは必要ない。

勲章名	獲得条件	獲得英雄度
VSマスター(Rank B)	VERSUS OPSの勝利回数が101以上	1250
VSマスター(Rank A)	VERSUS OPSの勝利回数が201以上	2500
デスマッチ・マスター	ルール「デスマッチ(DM)」での勝利回数が51以上	2500
チームデスマッチ・マスター	ルール「チームデスマッチ(TDM)」での勝利回数が51以上	2500
拠点制圧マスター	ルール「拠点制圧(BASE)」での勝利回数が51以上	2500
キャプチャー・プロフェッショナル	ルール「キャプチャー(CAP)」での勝利回数が51以上	2500
VSパトルマスター(Rank C)	VERSUS OPSでの「キル数+睡眠数+気絶数」が101以上	250
VSパトルマスター(Rank B)	VERSUS OPSでの「キル数+睡眠数+気絶数」が251以上	1250
VSパトルマスター(Rank A)	VERSUS OPSでの「キル数+睡眠数+気絶数」が501以上	2500
VSフルトン回収・スペシャリスト(Rank C)	VERSUS OPSでのフルトン回収人数が11以上	250
VSフルトン回収・スペシャリスト(Rank B)	VERSUS OPSでのフルトン回収人数が51以上	1250
VSフルトン回収・スペシャリスト(Rank A)	VERSUS OPSでのフルトン回収人数が101以上	2500

POINT 友情度を稼ごう!

一部の勲章や称号の獲得には、多くの友情度が必要となる。一度のミッションに獲得できる友情度の最大値は、1人あたり500と上限があるので(P.063)、効率よく友情度を稼ぐにはプレイ時間が短く、かつ友情度を得やすいミッションを繰り返すのが一番だ。このときミッションの難易度が高ければ、より高い友情度を獲得できる。そこでオススメのミッションが、以下で紹介する2つだ。

500以上の友情度を稼ごうとしても意味がない。ムダな行動は省こう。

友情度稼ぎにオススメのミッション

プレイヤー2人の場合 E049

難易度はドクロマーク5つ。慣れれば3分程度でクリアできる。登場する敵兵士16体のうち、10体にエネミータグを付けるだけで2人とも+300、タグを付けた敵兵を1体気絶または眠らせるごとにタグを付けたプレイヤーが+100となる。Sランク(友情度+150)でクリアすれば、タグを付けた敵兵をプレイヤー1人につき3体無力化するだけで「(300+300+150)×179÷255」となり、500の友情度を獲得可能だ。

プレイヤー3人以上の場合 E084

3~4人でプレイできるミッションは敵兵器との戦いのみ。そのなかでは難易度がドクロマーク4つで、ライフが低い戦闘ヘリとの戦いになるE084を繰り返すのがオススメ。各プレイヤーが敵兵1体ずつにエネミータグをつけたら、CQCで敵兵同士をぶつけて気絶させてしまおう。気絶した敵はフルトン回収するのも忘れずに。これを何度か繰り返し、最後に戦闘ヘリを無力化すれば、大量の友情度を獲得できる。

称号データ

称号は全部で24種類。よく使う武器や友情度などに応じて獲得できるものが変わり、ミッションクリア率の上昇などによってランクが上がっていく。

データの見方

1 FOX HOUND

2

3 ▶前提となる条件

- M026をクリア
- すべての武器をバランスよく使う……すべての武器カテゴリ（CQC含む）で、次の計算結果が1.1～0.9以内になる「カテゴリ使用数÷無力化平均値」
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数+気絶数+滅死数−キル数×2」
- 仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

4 得条件	**5** ★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
6 ミッションクリア率	50%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク **7**	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
8 英雄度	10001以上	50001以上	100001以上	150001以上	250001以上
友情度合計 **9**	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

1 称号名
称号の名称。

2 エンブレム
称号ごとのエンブレム。

3 前提となる条件
称号を獲得するために満たす必要がある条件。文中に登場する特殊な用語の意味は以下のとおり。

カテゴリ使用数　ハンドガンやショットガンといった武器カテゴリごとに、ホールドアップ以外で敵を無力化した回数の合計回数。このときの武器カテゴリにはCQCも含む

無力化平均値　ホールドアップ以外で敵を無力化した回数を合計し、11で割った値

4 条件
各ランクの称号を獲得するための条件。前提となる条件を満たしたうえで、**6**～**9**の条件を満たすと、満たした条件に応じたランクの称号を獲得できる。

5 ランク
称号のランク。

6 ミッションクリア率
全161ミッションのSINGLE、CO-OPSの両方を合わせたクリア率。

7 ミッションクリアランク
全ミッションのクリアランク。SINGLE、CO-OPSの両方で満たす必要がある。

8 英雄度
「DATABASE」の「PROFILE」で見られる「英雄度」の値。

9 友情度合計
「DATABASE」の「PROFILE」で見られる「友情度合計」の値。

FOX HOUND

▶前提となる条件

- M026をクリア
- すべての武器をバランスよく使う……すべての武器カテゴリ（CQC含む）で、次の計算結果が1.1～0.9以内になる「カテゴリ使用数÷無力化平均値」
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数+気絶数+滅死数−キル数×2」
- 仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	50%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	10001以上	50001以上	100001以上	150001以上	250001以上
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

FOX

▶前提となる条件

- MO26 をクリア
- すべての武器をバランスよく使う……すべての武器カテゴリ（CQC含む）で、次の計算結果が1.1～0.9以内になる「カテゴリ使用数÷無力化平均値」
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	50%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	10001以上	50001以上	100001以上	150001以上	250001以上
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

DOBERMAN

▶前提となる条件

- MO26 をクリア
- すべての武器をバランスよく使う……すべての武器カテゴリ（CQC含む）で、次の計算結果が1.1～0.9以内になる「カテゴリ使用数÷無力化平均値」
- 敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」
- 仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	50%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	10001以上	50001以上	100001以上	150001以上	250001以上
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

HOUND

▶前提となる条件

- MO26 をクリア
- すべての武器をバランスよく使う……すべての武器カテゴリ（CQC含む）で、次の計算結果が1.1～0.9以内になる「カテゴリ使用数÷無力化平均値」
- 敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	50%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	10001以上	50001以上	100001以上	150001以上	250001以上
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

ANT

▶前提となる条件

- 近距離武器（ハンドガン、ショットガン、サブマシンガン）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、ハンドガン、ショットガン、サブマシンガンのいずれかが一番高い
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」
- 仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

BUTTERFLY

▶前提となる条件

- 近距離武器（ハンドガン、ショットガン、サブマシンガン）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、ハンドガン、ショットガン、サブマシンガンのいずれかが一番高い
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

BEE

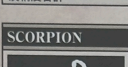
▶前提となる条件

- ●近距離武器（ハンドガン、ショットガン、サブマシンガン）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、ハンドガン、ショットガン、サブマシンガンのいずれかが一番高い
- ●敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」
- ●仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

SCORPION



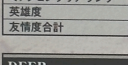
▶前提となる条件

- ●近距離武器（ハンドガン、ショットガン、サブマシンガン）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、ハンドガン、ショットガン、サブマシンガンのいずれかが一番高い
- ●敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

DEER



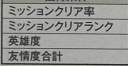
▶前提となる条件

- ●中距離武器（アサルトライフル、マシンガン）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、アサルトライフル、マシンガンのいずれかが一番高い
- ●敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」
- ●仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

CAT



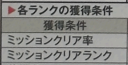
▶前提となる条件

- ●中距離武器（アサルトライフル、マシンガン）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、アサルトライフル、マシンガンのいずれかが一番高い
- ●敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

WOLF



▶前提となる条件

- ●中距離武器（アサルトライフル、マシンガン）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、アサルトライフル、マシンガンのいずれかが一番高い
- ●敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」
- ●仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

PUMA

▶前提となる条件

- 中距離武器（アサルトライフル、マシンガン）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、アサルトライフル、マシンガンのいずれかが一番高い
- 敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数+気絶数+瀕死数−キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

GULL

▶前提となる条件

- 遠距離武器（スナイパーライフル）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、スナイパーライフルが一番高い
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数+気絶数+瀕死数−キル数×2」
- 仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

SWALLOW

▶前提となる条件

- 遠距離武器（スナイパーライフル）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、スナイパーライフルが一番高い
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数+気絶数+瀕死数−キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

RAVEN

▶前提となる条件

- 遠距離武器（スナイパーライフル）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、スナイパーライフルが一番高い
- 敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数+気絶数+瀕死数−キル数×2」
- 仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500000以下

HAWK

▶前提となる条件

- 遠距離武器（スナイパーライフル）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、スナイパーライフルが一番高い
- 敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数+気絶数+瀕死数−キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500001以下

WHALE

▶前提となる条件

- ●爆発武器（ミサイル、投擲武器、設置武器）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、ミサイル、投擲武器、設置武器のいずれかが一番高い
- ●敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数−キル数×2」
- ●仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

OCTOPUS

▶前提となる条件

- ●爆発武器（ミサイル、投擲武器、設置武器）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、ミサイル、投擲武器、設置武器のいずれかが一番高い
- ●敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数−キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

PIRANHA

▶前提となる条件

- ●爆発武器（ミサイル、投擲武器、設置武器）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、ミサイル、投擲武器、設置武器のいずれかが一番高い
- ●敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数−キル数×2」
- ●仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

ORCA

▶前提となる条件

- ●爆発武器（ミサイル、投擲武器、設置武器）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、ミサイル、投擲武器、設置武器のいずれかが一番高い
- ●敵の対処はキルすることを主眼とする……右の計算結果が0以下になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数−キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

KANGAROO

▶前提となる条件

- ●CQCをよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、CQCが一番高い
- ●敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数−キル数×2」
- ●仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

BEAR

▶前提となる条件

- CQCをよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、CQCが一番高い
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

FIREFLY

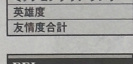
▶前提となる条件

- 近接武器（スタンロッド）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、スタンロッドが一番高い
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」
- 仲間と協力する

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

EEL



▶前提となる条件

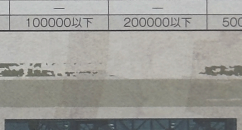
- 近接武器（スタンロッド）をよく使う……すべてのカテゴリ使用数のなかで、スタンロッドが一番高い
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする……右の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」

▶各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

POINT キル数や気絶数を稼ごう

いろいろな称号を獲得するのにやっかいなのが、キル数や気絶数といった回数。回数を稼ぐには、敵がたくさん出てきたり、短時間でクリアできるミッションを繰り返すといい。また、強力な武器を使えば、それだけ敵を倒すのにかかる時間を短縮できる。強い武器を手に入れたら、以下のミッションで敵兵を気絶させたり、キルして必要な回数を稼いでいこう。



エリアが狭いことや敵の数が多いのはもちろん、ロードが少ないのも望ましい。

キル数や気絶数稼ぎにオススメのミッション

M017	プレイヤーを攻撃してくる敵兵を24体倒すミッション。敵をキルしても、気絶や睡眠で無力化させてもいい。キッドナッパーが邪魔になるので、チャフグレネードや殺傷能力がある武器を持っていきたい。
E011 E018	敵の数は少ないが、エリアは狭く、1分程度でクリアできる。ただし、E011は敵のフルトン回収が目的となるため、敵のキルができない。キル数を稼ぐのであれば、E018を選ぼう。
E038 E039	特定の地点へ突撃してくる敵兵士を迎え撃つ。E038では40体、E039では20体が登場する。どちらも敵の位置や進行方向がわかりやすいので、敵を探す必要がなく、スムーズに無力化できる。
E052	40機のキッドナッパーを殲滅するミッション。キッドナッパーや敵兵器を倒した場合は、気絶数としてカウントされる。チャフグレネードがあれば、キッドナッパーの動きを止められるので楽にクリア可能だ。

COLUMN 04

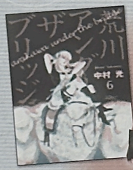
コラボ特集

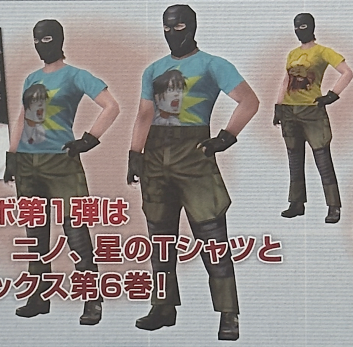
『荒川アンダー ザ ブリッジ』

みんな喜べ！　あの人気漫画『荒川アンダー ザ ブリッジ』とのコラボレーションが実現したぞ！　ダウンロードできるのは、リクやニノといったキャラクターをモチーフにしたユニフォーム、単行本の雑誌データだ。いやぁ、たまらないコンテンツが目白押しだなぁ～。ん？　『荒川アンダー ザ ブリッジ』を知らないだって!?　「ヤングガンガン」（スクウェア・エニックス刊）で絶賛連載中だから、ぜひ読んで見てくれ。もうわかっているとは思うが、これらは「EXTRAS」からダウンロードできるぞ。

ミラー

話題騒然の電波系ラブ（？）コメディーの魅力を味わい尽くせ！





リク、ニノ、星がプリントされたTシャツのインパクトは十分。ちなみに、単行本第6巻は、リクとニノの仲が進展した重要な巻だ。

コラボ第1弾は
リク、ニノ、星のTシャツと
コミックス第6巻！

作者の中村光先生は、「METAL GEAR」シリーズのファンらしいな！　いいファンに恵まれたもんだ。こんな楽しいユニフォームを着ていれば、危険なミッションも苦じゃなくなるな。早くダウンロードして、MSFのスタッフに着させてやろう！　おい、カズ！　お前と星の声はそっくりだから、星のTシャツを着るといいんじゃないか。

コラボ第2弾は
村長、シスター、マリアのTシャツと
コミックス第8巻！

河川敷の住人達のなかでも特に異彩を放っている、マリア、シスター、村長がプリントされたTシャツと、P子が表紙の第8巻が手に入る。

©Hikaru Nakamura / SQUARE ENIX

THE 7 SPECIAL CONTENTS

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Officially Complete Guide

難関勲章獲得法指南

本作の一番のやり込み要素である勲章のコンプリート。全称号の獲得や全武器の開発といった難関を乗り越えていくための攻略法を公開する。

84種類すべての勲章を獲得するために

全84種類ある勲章のなかでも、特に獲得が難しいのは「称号コレクト・スペシャリスト」「WACコーディネーター」「マスター・オブ・ウェポン」「マスター・オブ・マザーベース」の4つ。次ページからはその獲得法をアドバイスしていく。また、下記のフローチャートはそれらを効率よく獲得する順を示したもので、一緒に途中で獲得できる勲章も掲載した。これら以外の主な勲章は、下で紹介する手順の繰り返しで獲得できる。残る勲章はVERSUS OPSで獲得するものなので、アイテムをしっかりと開発してから挑戦しよう。

勲章獲得フローチャート

称号コレクト・スペシャリスト ▶P.540
↓
マスター・オブ・マザーベース ▶P.540
↓
マスター・オブ・ウェポン ▶P.540
↓
WACコーディネーター ▶P.540

▶途中で獲得できる勲章

- アイテム・クリエイター
- ウェポン・クリエイター
- メカハンティング・スペシャリスト
- マザーベース・ディベロップ・スペシャリスト
- ハンドガン・スペシャリスト
- サブマシンガン・スペシャリスト
- ショットガン・スペシャリスト
- アサルトライフル・スペシャリスト
- スナイパーライフル・スペシャリスト
- マシンガン・スペシャリスト
- ミサイル・スペシャリスト
- グレネード・スペシャリスト
- エクスプロシブ・スペシャリスト
- スタンロッド・スペシャリスト

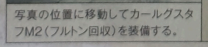
繰り返しミッションをクリアして勲章を獲得

ホールドアップやCQCの回数は、P.101で紹介している英雄度の稼ぎ方と同様の方法で稼ぐのが効率的。また、ミッションクリア回数がかかわる勲章を獲得するには、右表で紹介しているミッションを繰り返しクリアするのが簡単だ。そのなかでもオススメなのがE055「米兵救出」で、ミッションを素早くクリアできるだけでなく、優秀な研究開発班能力を持つスタッフと、100を超える英雄度を一緒に獲得できる。

勲章を獲得するのに適したミッション

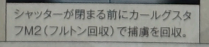
ミッション名	ミッション内容
E010「フルトン回収」▶P.285	敵の位置さえ覚えれば簡単にクリアできる。ホールドアップやフルトン回収の数を稼ぐのに有効だ
E055「米兵救出」▶P.355	カールグスタフM2（フルトン回収）さえあれば素早くクリアでき、フルトン回収もできる。詳しいやり方は下で紹介
E067「パスとデート」▶P.369	クリアランクを気にしなければ、ダンボールに入ることですぐにクリアできる。ミッションクリア数を稼ぐのに最適だ

E055「米兵救出」最短クリアの流れ



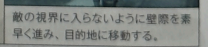
スタート地点から左へ移動する

写真の位置に移動してカールグスタフM2（フルトン回収）を装備する。



遠距離からフルトン回収

シャッターが閉まる前にカールグスタフM2（フルトン回収）で捕虜を回収。



目的地に向かう

敵の視界に入らないように壁際を素早く進み、目的地に移動する。

称号コレクト・スペシャリスト

称号の獲得条件には、武器カテゴリごとの使用率、敵のキル数、友情度などがかかわっている。そのため、すべての称号を獲得するには、本作を開始した時点から計画的に行動していくことが重要となる。右表にある鉄則を守りつつ、下のフローチャートどおりに行動すれば、第一章終了までに「FOX HOUND」「FOX」「DOBERMAN」「HOUND」以外の称号を獲得可能だ。なお、すでに本作を長時間遊んでいて、武器の使用率や敵のキル数が極端に偏っているプレイヤーは、新しいデータで始める方が早いだろう。

すべての称号を獲得するための鉄則

- 友情度を上げる際は武器を使わず、CO-OPインなどで上げるか、ホールドアップでクリアする
- 友情度を減少させる際はCO-OPS時に味方を攻撃したり、敵にわざと発見されてアラートになること
- どのカテゴリの武器で敵をキルしたか、またはキル以外の手段で無力化したか把握しておく ※1
- キル数とそのほかの手段で無力化した回数に差がつかないように武器を使い分けていく ※2

※1……ここでいう無力化にはホールドアップは含まない。
※2……キッドナッパー、大型兵器、AI兵器を破壊した場合は気絶数としてカウント。

全称号獲得フローチャート

CO-OPSでMAIN OPSとEXTRA OPSを進めて、友情度を10000近くまで上昇させる。その際、自分はスタンロッドだけを使用して、大型兵器戦の部隊長は仲間に倒してもらう

↓

ミッションクリア率5%を達成した時点で「EEL」を獲得

↓

以下の手順はE010「フルトン回収」などの簡単なミッションを繰り返して獲得していく

↓

友情度を10001以上に上げて「FIREFLY」を獲得

↓

M16A1を使用しつづけて「WOLF」を獲得

↓

友情度を10001より下げて「PUMA」を獲得

↓

CQCを使用しつづけて「CAT」を獲得

↓

友情度を10001以上に上げて「DEER」を獲得

↓

CQCを使用しつづけて「KANGAROO」獲得

↓

友情度を10001より下げて「BEAR」を獲得

↓

M1Cを使用しつづけて「HAWK」を獲得

↓

友情度を10001以上に上げて「RAVEN」を獲得

↓

Mk.22を使用しつづけて「GULL」を獲得

↓

友情度を10001より下げて「SWALLOW」を獲得

↓

Mk.22を使用しつづけて「BUTTERFLY」を獲得

↓

友情度を10001以上に上げて「ANT」を獲得

↓

LAWを使用しつづけて「BEE」を獲得

↓

友情度を10001より下げて「SCORPION」を獲得

↓

LAWを使用しつづけて「ORCA」を獲得

↓

友情度を10001以上に上げて「PIRANHA」を獲得

↓

スタングレネードを使用しつづけて「WHALE」を獲得

↓

友情度を10001より下げて「OCTOPUS」を獲得

↓

各カテゴリの武器を均等に使いつつMAIN OPSを進めていきM026「対ピースウォーカー戦・3」をクリアして「HOUND」を獲得

↓

友情度10001以上に上げて「DOBERMAN」を獲得

↓

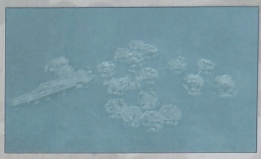
CQC、スタンロッド、Mk.22、モシンナガン、スタングレネードを均等に使用しつづけて「FOX HOUND」を獲得

↓

友情度を10001より下げて「FOX」を獲得

マスター・オブ・マザーベース

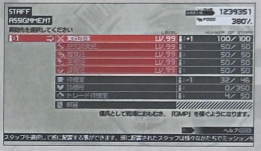
「マスター・オブ・マザーベース」を獲得する条件は、アイテムとユニフォームをすべて入手し、マザーベースを最後まで発展させ、兵器を全種類鹵獲するという非常に難しいものだ。ここでは、勲章を獲得するうえでもっとも苦労するであろう、すべてのアイテムとユニフォームの集め方を中心に解説していく。なお、兵器の鹵獲方法はP.058を参照してほしい。



マザーベースを発展させると、各施設が増設されて巨大な基地が完成する。

班レベルを効率的に上げる

すべてのアイテムを開発してマザーベースを最後まで発展させるには、研究開発班の班レベルを99、諜報班の班レベルを96、医療班の班レベル95、そのほかの班レベルを90以上まで上げる必要がある。特に班レベルを上げづらいのが実戦部隊と諜報班なので、P.100で紹介している優秀なスタッフの集め方を参考に集めていってほしい。



すべての班レベルを99にするのは難しいが、苦労に見合う効果は実感できる。

アイテムの開発に必要なスキルを持ったスタッフを集める

レーション RANK.3などのアイテムを開発するには、班レベルを上げるだけでなく、特定のスキルを所持したスタッフが必要になる。そこで、開発に関するスキルを所持した兵士や捕虜が出現しやすいミッションを紹介する。これらのミッションに繰り返し挑戦して、お目当てのスタッフを獲得しよう。

開発に必要なスキルを所持した敵兵・捕虜が出現しやすいミッション

スキル名	出現するミッション		敵兵・捕虜が出現するエリア
三つ星コック	E012「フルトン回収」	▶P.287	アルデア・ロス・デスピエルトスの男捕虜：栄養学者（C）
四つ星コック	E057「パパラッチ」	▶P.357	リオ・デルハーデの哨戒兵（Lv.2）：給養員（B）
五つ星コック	E060「亡者の遺産」	▶P.360	セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上のMSF兵（幽霊）：栄養学者（B）
光学技術	E049「完全ステルス」	▶P.345	AI兵器格納庫の男捕虜：（技官B）
愛国者	E049「完全ステルス」	▶P.345	地下通路Bの女捕虜：（産業スパイA）
大和魂	E049「完全ステルス」	▶P.345	地下通路Bの女捕虜：（産業スパイA）
対戦車ライフル設計	E055「米兵救出」	▶P.355	ヘリポートの男捕虜：産業スパイ（A）
M134設計	E048「完全ステルス」	▶P.343	メンテナンスドック（小）のソ連兵：（技官A）
電磁兵器設計	E049「完全ステルス」	▶P.345	地下通路Aの男捕虜：（研究員A）
メタマテリアル技術	E049「完全ステルス」	▶P.345	AI兵器格納庫の男捕虜：（技官B）

入手困難な設計図や特殊なアイテムを手に入れる

開発に必要な設計図の一部には、ミッションをランクSでクリアしたり、OUTER OPSをクリアしないと入手できないものがある。こういった特殊な入手条件の設計図を右ページにまとめたので、アイテムを集める際の参考にしてほしい。ちなみに、この勲章の獲得に必要なアイテムには、開発できない「こんがりレーション」なども含まれている。

肉焼き器で入手するレーションをすべて集めるには、5回出撃することになる。

OUTER OPSで入手できる設計図

設計図		入手可能なミッション
ADM65	▶P.506	Ou 21 ～ Ou 24、Ou 29 ～ Ou 32
CAW	▶P.506	Ou 49 ～ Ou 52、Ou 57 ～ Ou 60、Ou 65 ～ Ou 68
M63A1	▶P.507	Ou 09 ～ Ou 12、Ou 17 ～ Ou 20
RK47（グレネード）	▶P.507	Ou 01 ～ Ou 04、Ou 13 ～ Ou 16
RK47（スモークG）	▶P.506	Ou 25 ～ Ou 28、Ou 33 ～ Ou 36
SVD（ナイトビジョン）	▶P.507	Ou 61 ～ Ou 64、Ou 69 ～ Ou 72
XFIM-92A	▶P.507	Ou 05 ～ Ou 08、Ou 53 ～ Ou 56
カンプピストル	▶P.508	Ou 37 ～ Ou 48

設計図のない回復アイテム／装備品

装備品の名称		入手可能なミッション
生焼けレーション	▶P.462	E064、E121 ～ E126
こんがりレーション	▶P.462	E064、E121 ～ E126
コゲレーション	▶P.462	E064、E121 ～ E126
アサシン・ストロー・ボックス	▶P.466	M016

特定の条件を満たすことで入手できる設計図

設計図		入手可能なミッション
C96	▶P.506	E020
EZ GUN（MR）	▶P.506	E067
G11	▶P.506	E048
M134	▶P.506	E075
M16A1（グレネード+レーザー）	▶P.506	E055
M16A1（スモークG+レーザー）	▶P.506	E066
M202A1（RANK.3）	▶P.506	E062
M202A1（RANK.4）	▶P.506	E107
M47	▶P.506	E111
MP5SD2	▶P.507	E037
PTRS1941	▶P.507	E049
SUG	▶P.507	E047
WA2000	▶P.507	E065
核竜の激液	▶P.507	E128
核竜の粘液	▶P.507	E125、E126
核竜の濃液	▶P.507	E127
火竜の剛翼	▶P.507	E121、E122
轟竜の重牙	▶P.508	E123、E124
睡眠ガスグレネード	▶P.508	E027
ステルス迷彩	▶P.508	E050
「電磁ネット。」	▶P.508	E083
「電磁波照射ガン。」	▶P.508	E079
バトリオット	▶P.508	E068
無限バンダナ	▶P.508	E119
「レールガン。」	▶P.508	E115

入手困難なユニフォームを手に入れる方法

設計図と同じく、ユニフォームのなかにもランクSクリアなどの入手するために特殊な条件を満たす必要があるものが存在している。これらはすべてEXTRA OPSをプレイすることで入手できるが、バトルドレス（ヘルメット装着）を手に入れるためには、E022 ～ E027、E038 ～ E044のすべてをランクSでクリアしなくてはならず、入手するのが非常に難しい。いくつかのものはOUTER OPSでも手に入れられるため、EXTRA OPSで入手条件を満たせない場合は、OUTER OPSで手に入れるといい。

バトルドレス（ヘルメット装着）は防御力が非常に高く、早い時期に入手することができれば攻略が格段に楽になる。

特定の条件を満たすことで入手できるユニフォーム

ユニフォーム名		入手可能なミッション
リーフ	▶P.453	E014
チョコチップ	▶P.453	E050
ネオMOSS迷彩	▶P.454	E060 ～ E062
悪臭迷彩	▶P.454	E061
ティガレックス迷彩	▶P.454	E123 E124
リオレウス迷彩	▶P.454	E121 E122
ギアレックス迷彩	▶P.454	E125 ～ E128
ミラー	▶P.455	E066
アマンダ	▶P.455	E067

ユニフォーム名		入手可能なミッション
ネイキッド（リーフ）	▶P.457	E014、Ou 01 ～ Ou 04、Ou 17 ～ Ou 20
ネイキッド（チョコチップ）	▶P.458	E050、Ou 05 ～ Ou 12、Ou 21 ～ Ou 28
バトルドレス（ヘルメット装着）	▶P.459	E022 ～ E027、E038 ～ E044、Ou 69 ～ Ou 72
海水パンツ	▶P.460	E067
ビキニトップ	▶P.460	E068

マスター・オブ・ウェポン

各武器の全ランクの武器レベルを最大まで上げれば「マスター・オブ・ウェポン」の勲章を獲得できる。1つの武器には最大で5つのランクがあるので、やみくもに武器を使っていると膨大な時間がかかってしまう。そこで、効率的に武器経験値を稼ぐ方法を、敵をキルする武器、敵をキルせずに無力化するメイン武器、敵をキルせずに無力化するサブ武器という3パターンに分けて紹介する。これらの経験値稼ぎをする際は、武器の弾数が無限になる無限バンダナを装備するのがオススメだ。持っていない場合は支援補給マーカーを使うか、E001「射撃訓練・無限」に出撃しよう。なお、1回のミッションで獲得できる武器経験値の上限は30000のため、十分な武器経験値を稼いだら一度ミッションをクリアするといい。

武器経験値を稼ぐオススメの方法

敵をキルする武器

敵をキルする武器の経験値を稼ぐには、カミーノ・デ・ラーパ／三叉路やセルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングルにあるカカシを利用しよう。カカシの頭にあたる部分を狙って攻撃を当てれば、素早く安全に武器経験値を稼げる。制限時間がないM005やM011で、この武器経験値稼ぎをするのが効率的だ。

敵をキルせずに無力化するメイン武器

Mk.22、モシンナガン、水平二連ショットガン（ゴム弾）などの、敵をキルせずに無力化するメイン武器は、同じ敵に対して何度も攻撃できる。入手できる武器経験値の多い、M023「米軍ミサイル基地潜入」などに出現するソ連兵に対し繰り返しヘッドショットをすれば、短時間に大量の武器経験値を稼げる。

敵をキルせずに無力化するサブ武器

スモークグレネードなどは、カカシや射撃訓練場の標的に使用しても攻撃が当たらず、武器経験値をほとんど獲得できない。そこで、これらの武器経験値を稼ぐ際は、下記のように敵を1カ所に集めてから、まとめて攻撃に巻き込もう。この武器経験値稼ぎにオススメのミッションは、M005「チコ救出」だ。

敵を意図的に集める方法

敵を睡眠・気絶させる

Mk.22などサプレッサー付きの武器を使い、敵に気づかれないようにしつつ、キルせずに無力化していく。

敵を壁際に集める

無力化した複数の敵を水平二連ショットガン（ゴム弾）で吹き飛ばし、壁際や建物の角に集める。

サブ武器を使う

1カ所に集まった敵めがけてサブ武器を使えば、複数の敵を攻撃に巻き込んで効率よく経験値を稼げる。

協力して使用する武器の経験値を稼ぐ

CO-OPSで仲間と協力して使う武器の『人間パチンコ』や『レールガン』は単体でも武器として使用でき、『レールガン』用ダイナモは対象がいなくても武器経験値を入手できる。このように、ほとんどの協力武器は1人でも武器レベルを上げられるが、『人間パチンコ』用ゴムだけは1人だと武器経験値を獲得できない。4人で協力して『人間パチンコ』を使うことが必須となるのだ。その際、『人間パチンコ』用ゴムを携行してさえいれば武器経験値を得られるので、必ずしもゴムを担当しなくてもいい。

『電磁波照射ガン』は爆発を起こさなくても経験値を得られる。バッテリーの消費が多いので、E002「射撃訓練・無限」を利用しよう。

WACコーディネーター

ミラーやヒューイといったユニークキャラクター7人を除く、343人のMSFスタッフをすべて女性にすることで獲得できる勲章。序盤からこの勲章の獲得を狙っていくと優秀な男性兵士を解雇せねばならず、班レベルが上がりづらくなるため、すべてのアイテムを開発し終えてから獲得を狙うといい。

女性スタッフを集める際は「RECRUIT」(女性兵士出現率20%)やトレードを繰り返すよりも、女捕虜をフルトン回収する方が確実。特にオススメは、必ず女捕虜を2人回収でき、なおかつ素早くクリアできるMO16だ。下に女捕虜がいる具体的な位置を記しているので参考にしてほしい。

MO16「採掘場偽装基地へ」に出現する女性捕虜の位置とフルトン回収の方法

POINT 勲章を獲得して英雄度を稼ぐ

勲章を獲得するとその種類に応じた英雄度を入手でき、すべての勲章を獲得すると250000もの英雄度を手に入れられる。英雄度が250000あれば、「RECRUIT」でランクSの志願兵が23%の確率で登場するので、優秀なスタッフを獲得しやすくなるのだ。さらに、勲章を獲得していって英雄度が305801を超えれば、56%もの高確率でランクSの志願兵が「RECRUIT」に登場する。

ちなみに、右表で紹介した勲章のなかでも「ホールドアップ・マスター」の勲章は、獲得するのが比較的簡単なわりに多くの英雄度を入手可能だ。

獲得英雄度の多い勲章

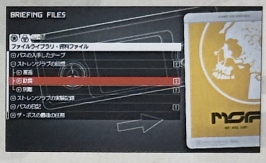
勲章名	獲得英雄度
勲章コレクト・スペシャリスト(Rank A)	20000
称号コレクト・スペシャリスト(Rank A)	20000
CO-OP・スペシャリスト(Rank A)	12000
ホールドアップ・マスター(Rank A)	10000
ミッションクリア・スペシャリスト(Rank A)	10000
勲章コレクト・スペシャリスト(Rank B)	7250
称号コレクト・スペシャリスト(Rank B)	7250
CO-OP・スペシャリスト(Rank B)	5500

レアブリーフィングを集めよう!

他愛のない会話から、物語の核心に迫る新事実まで、
多種多様な内容があるブリーフィング。
本作をより楽しむために、ぜひすべて聞いてほしい。

普通にプレイするだけでは出現しないブリーフィング

ブリーフィングファイルは基本的にミッションをクリアすることで出現していくが、それだけでは出現しないものもある。下表にまとめたのがその「レアブリーフィング」だ。たいていはほんのひと手間で出現させられるが、条件を知らないと出現させにくいものもある。特に出現させにくいものについては、右ページで詳しく紹介しているので確認してほしい。



まだ聞いていないブリーフィングにはアイコンがつくので、出現の目印にしよう。

レアブリーフィングの出現条件(赤字が出現するブリーフィング/A B は右ページで詳しく解説)

カテゴリ		ファイル名	出現条件
ミラー	マザーベース	洋上プラント▶新型プラント	マザーベースの司令塔がRANK.4になる
		洋上プラント▶女王蜂	マザーベースの司令塔がRANK.4で、かつ M026 をクリア
	MSF	メタルギアの必要性	メタルギアZEKEが完成する
	中米情勢	グレナダ	チコの「UFO写真」を聞いてから3ターン経過、かつ M026 をクリア
	潜入の基礎知識	ミッションでの服装▶SNEAKING SUIT	スニーキングスーツが開発される
		ミッションでの服装▶BATTLE DRESS	バトルドレスが開発される
	特殊な携行品	ダンボール▶ダンボール戦車	ダンボール戦車が開発される、かつ M026 をクリア
		レトルトカレー▶ポンカレー	ポンカレーが開発される
		ドリトス	ドリトスが開発される
		マウンテンデュー	マウンテンデューが開発される
		ベブシネックス	ベブシネックスが開発される
アマンダ	自分について	マザーベースでの役割 A	兵種がゲリラ兵の捕虜をフルトン回収する、かつ M008 をクリア
チコ	恋	バスの正体▶バスの行動の謎	資料ファイルの「バスの日記」をすべて聞く
ヒューイ	核抑止	メタルギアへの核搭載	メタルギアZEKEの完成と M027 のクリアによって発生する「メタルギアZEKEへの核搭載についての会話を聞く
	ストレンジラブ博士	ストレンジラブとの出逢い▶ストレンジラブへの手紙	ヒューイの手紙をモデルビューアで閲覧する
ストレンジラブ	メタルギアZEKE	ZEKEのAI	メタルギアZEKEの開発が始まっている、かつ M026 をクリア
		ZEKEのAI▶ザ・ボスAIとの違い	メタルギアZEKEの完成と M027 のクリアによって発生する「メタルギアZEKEへの核搭載についての会話を聞く
		VOCALOID	メタルギアZEKEの開発が始まっている、かつ M026 をクリア
資料ファイル	ストレンジラブの回想	邂逅、歓喜、別離 B	M026 をクリア後、M010 、M015 、M018 のAIポッド内で入手
	バスの日記	その1~その10 B	M026 をクリア後、3ターン経過
	EVAからのメッセージ	その1~その7	M033 をクリア後、E112 ~ E119 のAIポッド内で入手
	極秘ファイル	盗聴テープ	すべてのミッションをクリア

A 兵種がゲリラ兵の捕虜をフルトン回収しよう

M008「バリケード破壊」をクリアし、かつ兵種がゲリラ兵の捕虜をフルトン回収すれば出現するブリーフィング。兵種がゲリラ兵の捕虜は、M008以前だとM003「アマンダ追跡」とM006「ジャングルトレイン追跡」にいるので、いずれかでフルトン回収していればM008をクリアしたときに出現する。もちろん、M008クリア後に兵種がゲリラ兵の捕虜をフルトン回収してもOKだ。どの捕虜がゲリラ兵なのかは、file 4 MAIN OPSやfile 5 EXTRA OPSのミッション攻略ページで確認しよう。

もっとも早い時期にフルトン回収できるゲリラ兵は、M003「アマンダ追跡」のバナネル・フルタ・デ・オロ／退別所にいる、この捕虜だ。

B AIポッド内に資料ファイルが出現

「ストレンジラブの回想」と「バスの日記」は、それぞれ特定のMAIN OPSをクリア後、AIポッド内に出現する。AI記憶板が収められている列の間に資料ファイルが隠されており、そこを通過したときにアクションボタンを押すと入手できるのだ。なお、AIポッド内を移動するにはAI記憶板を選択する必要があるが、抜き取れるAI記憶板がない列には移動できない。資料ファイルがその隣にあると入手できない場合があるので、事前になるべく多くのパーツを破壊しておこう。ちなみに、一連の資料ファイルは順番に入手でき、同じミッションを繰り返してもすべて集められる。

資料ファイルの配置場所

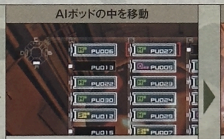
資料ファイル	配置場所
ストレンジラブの回想	M010「対ビューバ戦」：AとBの間
	M015「対クリサリス戦」：BとCの間
	M018「対コクーン戦」：CとDの間
バスの日記	E112「対ビューバ弐型戦」：BとCの間
	E113「対ビューバ改戦」：CとDの間
	E114「対クリサリス弐型戦」：CとDの間
	E115「対クリサリス改戦」：DとAの間
	E116「対コクーン弐型戦」：DとAの間
	E117「対コクーン改戦」：AとBの間
	E118「対ピースウォーカー弐型戦」：BとCの間
	E119「対ピースウォーカー改戦」：DとAの間

AIポッド内にある資料ファイルの入手方法

AIポッドに入る

まずはAI兵器を機能停止させてAIポッドに乗り込もう。内部はA～Dの4列に分かれている。

AIポッドの中を移動



抜き取るAI記憶板を選択する際に、現在地と異なる列のAI記憶板を選ぶと、AIポッド内を移動できる。

配置場所を通過中にアクション

ファイルの配置場所を通過すると、アクションボタンの入力を要求される。ここでボタンを押せばOKだ。

POINT 「ファイルライブラリ」には出ないブリーフィングもある

ブリーフィングファイルは、「このミッションについて」と「ファイルライブラリ」の2項目に分かれている。「このミッションについて」で聞けるものの大半が「ファイルライブラリ」でもリストアップされるので見逃しがちだが、実は「このミッションについて」でしか聞けないブリーフィングも多いのだ。すべてのブリーフィングを聞きたいなら、こちらのチェックも忘れないようにしよう。

「このミッションについて」では、該当するミッションについての情報が聞ける。

デートマスターをめざせ!

E067「バスとデート」とE068「カズとデート」を徹底分析!
さまざまな行動を試して、デート相手の反応を確かめた。
これを読めば相手の好感度は自由自在!

相手の動作で現在の好感度がわかる

デート相手はそのときの好感度によって、ふだんの動作や喜んだときの動作、怒ったときの動作が変化する。したがって、相手の動作を見れば現在の好感度を知ることができるのだ。クリアランクをSにしたければ、相手がもっとも好感度の高いときの動作になったのを確認してからクリアすればいい。また、ミッション失敗寸前まで好感度を下げてから挽回するといったことも、狙ってできるようになるはずだ。

■ 好感度と動作の対応 (← は好感度アップ時で赤いハートが表示、→ は好感度ダウン時で青いハートが表示)

高

好感度が高いとき

バス……ガッツポーズする
ミラー…拍手する

初期状態

バス……両手を組む
ミラー…うなずく

バス……腕を振りかぶる
ミラー…足を踏み鳴らす

好感度が低いとき

バス……両腕を軽く広げる
ミラー…仁王立ちのまま発言

バス……腕を組んでにらむ
ミラー…激しく地団駄を踏む

好感度が非常に低いとき

低

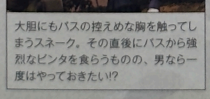
CO-OPS通信以外にもさまざまな反応が!!

デート相手が反応するのはCO-OPS通信だけでなく、CQCやアイテムにもユニークな反応を見せてくれる。好感度の増減をともなうものもあり、特にミラーはCO-OPS通信なしで好感度を最高にすることも可能だ。逆にパスは好感度が下がる行動が多く、うかつなことをするとどんどん嫌われてしまう。

スネークの行動に対する相手の反応

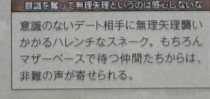
スネークの行動	パスの反応	ミラーの反応
移動して接触する	3回目から好感度−10	3回目から好感度−10
相手の近くでしゃがむ	好感度が高いと一緒にしゃがむ	反応しない
パンチとキックで攻撃する	好感度−40	気力ダメージを与え、ある程度蓄積すると気絶。数発当てるとサングラスが壊れる。好感度+10
ローリングで攻撃する	好感度−10。ユニフォームがティガレックス迷彩の場合は好感度−1000	気力ダメージを与え、ある程度蓄積すると気絶。好感度−10。ユニフォームがティガレックス迷彩の場合は好感度+20
CQCで拘束する A	パスが制服の場合、胸タッチになりパスに殴られる。好感度−30。パスが水着の場合、拘束中に尋問できる。好感度−20	拘束中に尋問できる。気力ダメージを与え、ある程度蓄積すると気絶。ユニフォームが悪臭迷彩の場合はすぐに気絶し、ギアレックス迷彩の場合は気力を吸い取る。好感度+10
CQCで投げる	パスが制服の場合、胸タッチになりパスに殴られる。好感度−30。パスが水着の場合、投げられるが壁に向かって投げてもCQCでぴたーんにならない。好感度−1000	気力ダメージを与え、ある程度蓄積すると気絶。壁に向かって投げるとCQCでぴたーんになる。好感度+20
睡眠または気絶状態の相手にホフクで重なる B	パスが特殊な発言をし、さらにミラーなどから無線が入る	ミラーが特殊な発言をし、さらにアマンダなどから無線が入る
無線CALLをする	無線をしないように呼びかける	無線をしないように呼びかける
雑誌を設置する	雑誌ごとに特殊な発言をする	雑誌ごとに特殊な発言をする
双眼鏡の最大倍率で顔を見る	赤面する	赤面する
双眼鏡の最大倍率で胸を見る	好感度−20	好感度+30
双眼鏡の最大倍率で股間を見る	好感度−20	好感度+30
カメラを相手に向ける C	ポーズをとる。ポーズはカメラを装備し直すたびに切り替わり、好感度が高いとポーズの種類が増え、全6種類になる	ポーズをとる。ポーズはカメラを装備し直すたびに切り替わり、好感度が高いとポーズの種類が増え、全6種類になる
ラブダンボールやダンボール戦車を装備して、移動しながら攻撃ボタンを押して体当たりする	好感度−40	気力ダメージを与え、ある程度蓄積すると気絶。好感度+10
ネイキッドまたは海水パンツで出撃する	正面から近づくかCO-OPS通信で発言すると逃げ回る。ラブダンボールを装備してもクリアできなくなる。パスがエリアから出るとゲームオーバー	水着で登場し、正面から近づくと特殊な発言をする
リオレウス迷彩で出撃し、CO-OPS通信「キェーーー」を発言する	驚いてしばらく硬直する	驚いてしばらく硬直する
WALKMAN®で「恋の抑止力」(ダウンロードコンテンツ)を再生する	曲に合わせて踊る	エアギターをする

A



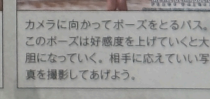
大胆にもパスの控えめな胸を触ってしまうスネーク。その直後にパスから強烈なビンタを食らうものの、男なら一度はやっておきたい!?

B



意識のないデート相手に無理矢理襲いかかるハレンチなスネーク。もちろんマザーベースで待つ仲間たちからは、非難の声が寄せられる。

C



カメラに向かってポーズをとるパス。このポーズは好感度を上げていくと大胆になっていく。相手に応えていい写真を撮影してあげよう。

気になる……コメント集

ブリーフィングやミッション中の会話のなかで、
突拍子のない発言や独特な言い回しを聞く場面がある。
それらのコメントの由来を調査してみた。

ふとしたコメントに隠された制作陣のこだわり

『メタルギア』シリーズでは、それまでの作品で使用されたセリフを引用したり、作中のエピソードを示す発言が多い。ほかにも、実際にあった出来事、あるいは映画や小説へのオマージュを示すコメントがあるのも、シリーズの伝統となっている。本作にもこうした要素がふんだんに盛り込まれていて、制作陣の遊び心や隠されたメッセージを垣間見られるのだ。

実際の出来事を示すコメントの由来を調べていくと、歴史の勉強にもなる。

気になるコメント

コメント	発言状況	解説
いいセンスだ	CO-OPS通信のひとつ。 また、MO31「ザドルノフ捜索5」発生前の会話でミラーが発言するほか、敵兵を尋問すると発言することがある	「メタルギア ソリッド 3」にて、スネークとオセロットが初めて対峙したときに、オセロットの射撃の腕をスネークが賞賛した際のセリフ。「メタルギア ソリッド」ではオセロットがソリッド・スネークに対して発言する
まだ終わってない!	CO-OPS通信のひとつ。 また、ゲームオーバーになった際にアマンダが発言することがある	「メタルギア ソリッド」のラストでソリッド・スネークが施設から脱出する際、リキッドがスネークを追ってきたときに叫ぶセリフ
ガジョピント…	「バスとデート」にて、CO-OPS通信「眠れ……」でバスを眠らせた際に発する寝言	コスタリカの家庭料理で豆ご飯のこと。資料ファイル「バスの日記」でも話題にあがっている
ぐ…ジュードーか…!?	敵兵を尋問すると発言することがある	「メタルギア ソリッド 3」にてヴォルギンを投げたときの発言
特別な言葉をかけると何かくれる生き物がいるらしい…	敵兵を尋問すると発言することがある	E121～E126にて、CO-OPS通信「ウニャ、ウニャニャ!」を発言すると、アイルーがアイテムを投げてくれることを指す
狙った相手を有無を言わさずフルトン回収できる装置	ミラーのブリーフィング「フルトン回収の薦め」にてミラーが発言	カールグスタフM2（フルトン回収）のこと
ファイヤー!	マザーベースでスタッフを解雇するときにスネークが発言	英表記は「fire」で、「火」という意味のほかに「解雇する」という意味もある
俺が入隊する前の年も、転落したバスの救助で大変だったらしい	ミラーのブリーフィング「自衛隊」にてミラーが発言	1968年（昭和43年）8月18日に発生した、飛騨川バス転落事故のこと
3分間、待つのだぞ。 じっと我慢の子であった…。	ミラーのブリーフィング「レトルトカレー」および「ボンカレー」にてミラーが発言	1972年当時のボンカレーのCMで使用されていたセリフ
うまい! うますぎる!	前者はCO-OPS通信のひとつで、後者は「カズとデート」にて前者を発言した際のミラーの返答	「メタルギア ソリッド 3」にて、スネークが美味しい食べ物を食べたときの発言
ブーヤン	EXTRA OPSの名称。さらに「このミッションについて」でミラーがミッション名についての説明をする	1982年にコナミ（現・コナミデジタルエンタテインメント）より発売されたアーケードゲームで、また同作に登場する子豚の名前。本作の「ブーヤン・ミッション」中に流れる「森のくまさん」などのBGMは原作そのまま。ちなみにミラーは「バルーンに豚がぶら下がってればいいんだがな…」と発言するが、原作で実際にバルーンにぶら下がっているのはブーヤンを狙うオオカミである

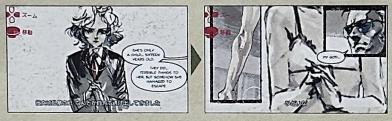
コメント	発言状況	解説
そいつらは光るのか？	ミラーのブリーフィング「ギリースーツ兵」にてスネークが発言	『メタルギア ソリッド 3』に登場したジ・エンドの特徴。伝説の狙撃手と呼ばれた彼はギリースーツを着ていた。オウムを連れていて、その鳴き声で彼の位置が特定できたほか、髪のない頭は光るので目印にもなった
そいつらの髪はどうなってる。フサフサなのか		
オウムの鳴き声はするのか		
光合成できても、役に立たないってわけだ	バスのブリーフィング「熱帯雨林」にてスネークが発言。	『メタルギア ソリッド 3』に登場したジ・エンドが、光合成によってスタミナを回復できたことから
パラシュートを使うのかと思った	バスのブリーフィング「生物の多様性」にて、パラタクソノミストの意味についてスネークが発言	『メタルギア ソリッド 3』に登場したパラメディックのコードネームの由来が、パラシュート降下で救助に駆けつける衛生兵だったことから
昔、コーヒー嫌いの知人がいたのを思い出してな	バスのブリーフィング「カフェタル・アロマ・エンカンタド」にてスネークが発言	『メタルギア ソリッド 3』に登場したゼロ少佐のこと
あのじいさんが強かったわけだ	バスのブリーフィング「セルバ・デ・ラ・ムエルテ」にてスネークが発言	『メタルギア ソリッド 3』に登場したジ・エンドのこと
溺れ死んでジョン・ドゥにならないよう、せいぜい気をつけるさ	アマンダのブリーフィング「サン・ファン河」にてスネークが発言	ジョン・ドゥが身元不明死体を指すことから。また、『メタルギア ソリッド 3』にてスネークがパラメディックに名前を尋ねられたとき、スネークはジョン・ドゥと名乗った。なお、ジョンはスネークの本名でもある
いい大人になっても、UMAが大好きな連中はいる	アマンダのブリーフィング「チコ」にてスネークが発言	『メタルギア ソリッド 3』に登場したゼロ少佐やシギントのこと
ニューク	資料ファイル「バスの日記」にて、バスが名付けた子猫の名前	英表記は「nuke」で、核の、核兵器の、などの意味を持つ
報復には死んだ手（DEAD HAND）が相応しい	M024「管制塔へ」にて、ザドルノフがコールドマンに発砲した際に発言	作中では10年後にあたる1984年からソ連が導入することになる、自動的に核による報復を行なうシステム「DEAD HAND」とかけているものと思われる
1976	M024「管制塔へ」にて、コールドマンが死に際に核発射のため偽装データを送信した際の暗証番号	1976年は、アメリカ独立宣言200周年や、大統領選挙があった年。作中では2年後にあたるこの年に、コールドマンが何かを予定していたのかも知れない
すばやい茶色の狐はのろまな犬を飛び越える	M025「対ビースウォーカー戦・2」にて、ビースウォーカー撃破後のママルポッド内でザ・ボスAIが発言	英表記は「The quick brown fox jumps over the lazy dog.」。26文字のアルファベットがすべて使用されている英語版いろは歌で、フォントの見本としてこの文が使われることが多い。また、小説『2001年宇宙の旅』にて、宇宙船のAI「HAL 9000」が機能停止前に発するセリフでもある
孤独なFOXは片目のハウンドを追いかける	M025「対ビースウォーカー戦・2」にて、ビースウォーカー撃破後のママルポッド内でザ・ボスAIが発言	上記の「すばやい茶色の狐～」のくだりとの対比になっている。片目であることと、特殊部隊FOXHOUNDを設立したのがスネークであることから、「片目のハウンド」はスネークのことと推測可能だ。彼を追いかける「孤独なFOX」とは、FOXHOUNDの前身であるFOX部隊を設立した、ゼロ少佐のことを指している可能性が高い
スペインで雨降る平地を歩行する？	M025「対ビースウォーカー戦・2」にて、ビースウォーカー撃破後のママルポッド内でザ・ボスAIが発言	小説『2001年宇宙の旅』にて「HAL 9000」が機能停止前に発する、「The rain in Spain stays mainly in the plain.」（スペインの雨は主に平地に降る）という早口言葉から。ただし、スペインでは雨はほとんど降らず、また国土の大部分が山地である。なお、コスタリカなどのカリブ海沿岸はスペイン語圏であり、降水量が多い。「スペインで雨降る平地」がカリブ海沿岸のことなら、そこを歩行する者とはビースウォーカーのことだろう
円周率は…およそ3	M025「対ビースウォーカー戦・2」にて、ビースウォーカー撃破後のママルポッド内でザ・ボスAIが発言	ザ・ボスAIは円周率を暗唱することがあるが、その数値は記憶板を抜き取ることに不正確になっていく。左の発言は記憶板の大半を抜き取ったあとに発言する円周率発言の最終形で、2002年度に実施された「ゆとり教育」の代名詞となったフレーズ
川西能勢口　絹延橋　滝山 鷺の森　騨滝　多田　平野 一の鳥居　畦野　山下　笹部 光風台　ときわ台　妙見口	M025「対ビースウォーカー戦・2」にて、ビースウォーカー撃破後のママルポッド内でザ・ボスAIが発言	兵庫県に実在する能勢電鉄の駅名。かつて小島秀夫監督が能勢電鉄沿線に在住していた経験があることが由来で、このフレーズは『メタルギア ソリッド』で使用されて以来、シリーズの定番となっている
巻き舌宇宙で有名な紫ミミズの剥製はハラキリ岩の上で音叉が生まばたきするといいらしいぞ。要ハサミだ。61！	M025「対ビースウォーカー戦・2」にて、ビースウォーカー撃破後のママルポッド内でザ・ボスAIが発言	『メタルギア ソリッド 2』の終盤にて、あるAIがコンピューターウイルスに冒されて暴走したときの発言のひとつ

ユニーク デブリーフィング

思わずニヤリするものからビックリ仰天の瞬間まで、
印象的な場面を紹介。これはと思うものがあったら、
ミッションに出撃して試してみよう。

バスの服を透視

状況 MOO1「発端／資材搬入施設調査」



デモ中にズームの表示が出ているとき、バスをズームしていくとその服が透けていく。最終的には彼女の下着姿を拝めるが、ここでニヤニヤするのは不謹慎というもの。乱暴されて彼女の肌に残った傷跡に、心を痛めるのが正しい反応だ。

どこを狙ってる!

状況 MOO4「対装甲車戦：LAV-typeG」

アマンダをさらうキッドナッパーを撃墜するデモでアマンダを撃ってしまうと、アマンダが開一髪でミサイルをかわしてスネークを怒る。さらにクリサリスを撃ったり、キッドナッパーを撃ち落とすのに時間がかかりすぎると、しびれを切らしたアマンダが自ら銃を抜いて、キッドナッパーを撃ち落とすのだ。

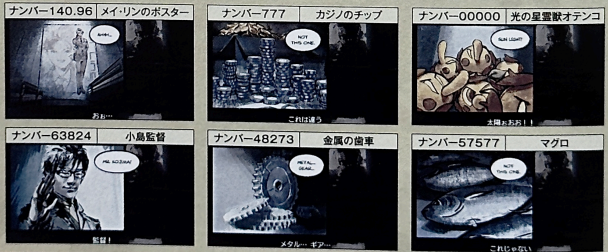
アマンダの骨折

状況 MOO4「対装甲車戦：LAV-typeG」

デモ中にズームの表示が出ているときにアマンダをズームしていくと、ズボンだけでなく脚の肉まで透けていき、折れた脚の骨を確認できる。

トラックの中身

状況 MOO9「火口内基地潜入」



デモ中に調べられるトラックの中身を紹介。「メタルギア ソリッド」のメイ・リンのポスターがあるトラックの140.96というナンバーは、同作で彼女と会話するための無線の周波数だ。また、監督がいるトラックのナンバー63824は小島監督の生年月日1963年8月24日に由来。金属の歯車（メタルギア）が積まれたトラックのナンバー48273は、「メタルギア ソリッド 4」で入力を要求されるパスワード。なお、マグロが積まれているトラックは品川ナンバー。築地市場からの出荷なのだろうか？

僕を撃たないで!

状況 M010「対ビューバ戦」

エリアの上の方にある制御室の窓を撃つと、ヒューイが悲鳴をあげる。ちなみに、E112やE127でも、彼の悲鳴を聞くことができる。

ラブレターを読んだの?

状況 M011「熱帯雲霧林へ」

ヒューイの手紙をモデルビューアで閲覧してから出撃すると、無線CALLしたときにミラーやバスが手紙を読んだことについてコメントする。ミラーはラブレターを書くような甲斐性があったヒューイに感心するが、バスは他人のラブレターを勝手に見たスネークを怒る。手紙を読んだことは、ヒューイにはまだ秘密だ。

ムニュムニュ

状況 M013「研究施設(ラボ)へ」

デモ中にズームの表示が出ているときに、セシールをズームして胸にカーソルを当てると妙な音がする。もしかしてさわっちゃった!?

ピースウォーカーを投げ飛ばせ!

状況 M022「対ピースウォーカー戦」

メンバー間の友情度の合計が10000以上の4人(お互いの友情度が10000以上の2人がいればOK)でCO-OPSして、ピースウォーカーの踏みつけを4人全員で受け止める。そこでアクションボタンを連打すると、ピースウォーカーをはるか彼方まで投げ飛ばし、ピースウォーカーのライフを半分にまで減らせるのだ。

試験放棄

状況 RECRUIT

「RECRUIT」のミッションで志願兵を攻撃せずにいると、志願兵が語りかけてくる。意外とバリエーション豊富なので、余裕があれば聞いてみよう。

本物のUMA!?

状況 E035「ホールドアップ」ほか

特定のミッションにスネークで出撃してブラヤ・デル・アルパに行くと、トレニャーが出現。彼に近づけば狩猟クエストのミッションに挑戦できるようになるが、その前に彼を見ながら無線CALLしてみよう。するとチコがUMAの発見に興奮したり、セシールがネコの鳴き声をまねてトレニャーに話しかけようとするのだ。

幽霊の無線ジャック

状況 E060「亡者の遺産」ほか

幽霊の近くで無線CALLすると、ミラーやチコからの無線が雑音で聞こえにくくなる。さらには、周波数000.00から、謎の声が聞こえてくることもあるのだ。「感じるぞ、貴様の気配を!」「見つけてやるぞ!」「終わり(ジ・エンド)だ」などのセリフは、「メタルギア ソリッド 3」に登場したジ・エンドを思わせる。10年も前にソ連領内で亡くなった彼が、幽霊となってはるばるコスタリカまでスネークを追ってきたのだろうか? なお、この無線を聞くことはネオMOSS迷彩の入手条件になっている。

マザーベース定員オーバー!

状況　定員を超えてフルトン回収する

マザーベースにスタッフが350人いる満員の状態でフルトン回収すると、ミラーからマザーベースはいっぱいだと言われる。それでもかまわずフルトン回収しつづけると、マザーベースに入りきらずに誰かが落ちた様子を伝える無線が入るのだ。

女性陣がみんな水着に

状況　スタッフ詳細画面にて

パス、アマンダ、セシール、ストレンジラブは、スタッフ能力の詳細画面からモデルビューアで容姿を鑑賞できる。さらに **E067**「パスとデート」をランクSでクリアし、パスが水着で登場する状態にすると、モデルビューアで全員が水着姿になるのだ。モデルビューアでは、アナログパッド左右でモデルを素早く回転させると胸が揺れる様子も確認できる。ちなみに、水着から普段着に戻したい場合は、**E067**「パスとデート」をランクS以外でクリアし直せばいい。

でっでっでででん♪

状況　ゲームオーバーになる

ゲームオーバーになった際、いつも流れているBGMのメロディをミラーやパスが口ずさむことがある。滅多に聞けないので根気よく試そう。

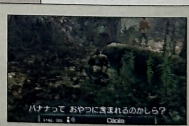
環境に優しそう

状況　ダンボール戦車を装備する

ダンボール戦車を装備して無線CALLすると、チコやセシールが喜んだり、ミラーやストレンジラブがあきれたりするコメントが聞ける。

バナナって……

状況　バナナを携行する



バナナを携行して無線CALLすると、チコとセシールがバナナについてコメントしてくれる。**E035**「ホールドアップ」などで聞くといい。

種子島の超常現象

状況　種子島で敵を攻撃

種子島を敵兵に命中させると、50%の確率でドス黒い竜巻が発生して敵兵を巻き上げていき、ブルトン回収したのと同じ結果になる。普通にダメージを与えて敵兵をキルしてしまうこともあるが、繰り返し当てれば回収できる可能性は高い。

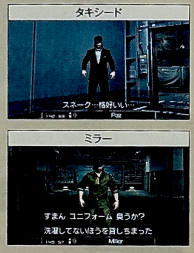
コープサンダー!

状況　CO-OPS通信「コープサンダー!」で敵を攻撃

CO-OPイン中のメンバーがCO-OPS通信「コープサンダー」を発言すると、CO-OPリング内にいるすべての敵に雷が落ち、大ダメージを与えられる。多くの敵に包囲されたときに一発逆転が可能だ。活用する際は、出撃前に魂を込めるのを忘れずに。

なんだその格好は?

状況　各種ユニフォームで出撃



左で紹介している各種ユニフォームで出撃すると、無線CALLしたときにユニフォームにまつわる特殊なコメントを聞ける。スネーク以外のスタッフで聞けるものもあるが、スネークが着た場合のみ聞けるコメントが多いので、女性専用のユニフォーム以外はスネークで試すのがオススメだ。無線CALLを繰り返すとコメントが変化していくものもあり、特に海水パンツを着たスネークで出撃したときのミラーの発言は爆笑モノ。ユニフォームはゲームをかなり進めないと入手できないものばかりだが、ぜひすべての発言を聞いてみてほしい。

スペシャルスタッフの顔写真

状況　スタッフ詳細画面にて

スタッフの顔写真のなかには、小島秀夫監督をはじめとした本作の開発陣や、出演している声優陣、別作品のキャラクターのものがある。敵兵や捕虜など普通のスタッフのなかに、彼らと同じ顔の者が混じっているのだ。このうち監督と声優陣については固有のスタッフがいて、それぞれ特定の場所で彼らを発見すれば加入させられる。実戦部隊に配属すればミッションに出撃可能になるので、彼らで数々のミッションをクリアしていくというのも一興だろう。

METAL GEAR アーカイブス

本作と関係の深い『メタルギア』シリーズの登場人物・事件などをピックアップして、その歴史を総括する。内容にはエンディングまで含むので、注意してほしい。

Glossary 用語集

DB は、Playstation®storeのダウンロードコンテンツ「METAL GEAR SOLID 4 DATA BASE」で撮影した写真を示す。また、史実に基づく内容は黒字で、『メタルギア』シリーズの世界観に基づく記述は緑字で記載した。

A ～ Z

ADAM 【人名】

ザ・ボスとザ・ソローの息子で、『メタルギア ソリッド 3』に登場したオセロットと同一人物。誕生直後に「賢者達」に誘拐され、組織のもとで育てられた。ブリーフィングファイル「EVAからのメッセージ　その2」で触れられている。

CIA 【組織】

アメリカ中央情報局（Central Inteligence Agency）のこと。アメリカ大統領直属の機関で、同国の政策決定に必要な諜報、諜略活動を行なっているとされるが、活動内容には不透明な部分が多い。ピースウォーカー計画を推進していたコールドマンは、CIAの中米支局長を務めている。

CQC 【軍事】

CQCとは近接戦闘術（Close Quarters Combat）の略。銃火器の使用が困難な至近距離で戦うための戦闘システムで、SAS（英陸軍特殊空挺部隊）で開発されたCQB（Close Quarters Battle）を発展、細分化したもの。1950年代にザ・ボスが発案し、弟子のネイキッド・スネークとともに完成させた。なお、スネークはMSFの兵員にもCQCの訓練を施しており、本作のチュートリアルを兼ねた浜辺での戦闘で、その実戦さながらの訓練を体験できる。

EVA 【人名】

ブリーフィングファイル「EVAからのメッセージ」の声の主で、「スネークイーター作戦」の際にKGBのスパイとしてネイキッド・スネークの前に現れた協力者。ヴォルギン大佐に仕えるふりをしながらネイキッド・スネークをサポートし、シャゴホッド破壊に貢献した。しかし、その正体はザ・ボスが指揮するチャームスクールでスパイとしての訓練を受けた、中華人民共和国の残留「賢者達」の子供。「賢者の遺産」を中国側へ奪還するために、KGBが派遣したスパイと入れ替わっていた。最終的に、「賢者の遺産」のありかを記録したマイクロフィルムをザ・ボスから奪い中国に持ち帰ることに成功するが、それは偽物であり、本物はゼロが入手していた。この失態により、中国政府に追われることになった彼女は、逃亡した先のハノイでネイキッド・スネークに再会し、「愛国者達」に合流する。

1972年、「恐るべき子供達計画」に協力し、ネイキッド・スネークの体細胞クローン（ソリッドとリキッド）の代理母になった。なお、マイクロフィルムを奪う際にザ・ボスから1枚の写真を託されており、のちにその写真に秘められたザ・ボスの真実をネイキッド・スネークに伝えることになる。

FOXHOUND 【組織】

1971年に、ネイキッド・スネークによって組織された特殊部隊。サンヒエロニモ半島で武装蜂起したジーン率いる

FOX部隊に対抗する部隊であったため、「FOXを狩るもの」という意味を込め、狐狩りの猟犬（FOXHOUND）と命名された。FOX部隊のコンセプトを引き継いでおり、一兵士の単独潜入による隠密諜報を主な任務としている。

FOXHOUNDは「アウターヘブン蜂起」や「ザンジバーランド騒乱」において大きな功績を残すが、2005年の「シャドー・モセス島事件」の発生に伴い解体されることとなる。

FOX 部隊 【組織】

ゼロ少佐が特殊部隊と諜報部門の融合を掲げて創設したCIAの極秘任務部隊。高度な機器を装備した兵士が単独で現地に潜入し、複数のメンバーが無線などを用いてサポートする体制を採用している。1964年に行なわれた「ヴァーチャスミッション」、「スネークイーター作戦」においてソ連領内での単独任務を成功させ、部隊の有用性を証明。しかし、1970年にサンヒエロニモ半島で起きた同隊よる武装蜂起事件やCIAの長官暗殺事件が重なり、部隊は解散へと向かう。ネイキッド・スネークは同隊の元隊員である。

ICBM 【軍事】

大陸間弾道弾（InterContinental Ballistic Missile）のこと。射程5,500キロ以上の弾道ミサイルを指している。アメリカとソ連の間で、核兵器の保有数を制限するために行なわれた、SALT Iの際に定義された概念。

KGB 【組織】

1954年にフルシチョフが設立した、ソビエト連邦国家保安委員会。その任務は国内の反乱防止、国外の諜報活動、国境警備と多岐にわたっていた。米ソ冷戦時代はアメリカのCIAと双璧をなす組織として名をはせるが、1991年、ソ連の崩壊とともに組織の権限はロシア連邦保安庁へと委譲されることになる。

NORAD 【組織】

北アメリカ航空宇宙防衛司令部のこと。核ミサイルなどを早期発見するために設立され、昼夜を問わず監視を続けている。本作では、ピースウォーカーによって偽装データを送信され、ソ連からの核攻撃が行なわれたと錯覚した。

ア行

愛国者達 【組織】

FOX部隊の司令官ゼロが「賢者の遺産」を利用して創り上げた組織。当初のメンバーは、オセロット、EVA、シギント、パラメディックなど「スネークイーター作戦」にかかわった者たち。組織の目的はザ・ボスの遺志を実現すること。のちにネイキッド・スネークが加わるが、1972年、ゼロと仲違いし組織を離れることになる。しかし、組織は存続しつづけ世界の経済・情報・流通などを影から支配していく。

エル・チェ 【人名】

日本ではチェ・ゲバラの呼び名で知られる、エルネスト・ラファエル・ゲバラ・デ・ラ・セルナの中南米における通称名。

エル・チェはアルゼンチン生まれの革命家で、「キューバ革命」を成功へと導いたゲリラ指導者である。フランスの哲学者サルトルから「20世紀で最も完璧な人間」と評されるほどの、強い精神力と厳格なモラルをもった人物としても知られる。重度の喘息を患っていたにもかかわらず過酷なゲリラ戦を戦い抜いた姿勢からも、彼の精神力のほどがうかがえるだろう。その行動や思想はアマンダやチコに強い影響を与えており、ミラーもその生き様に共感を覚えていた。ちなみに、アマンダはネイキッド・スネークとエル・チェの雰囲気が似ていると、ブリーフィングファイル「エル・チェ」で述べている。エル・チェのトレードマークは葉巻であり、マテ茶を好んで飲んでいた。このように、ネイキッド・スネークと嗜好が共通している部分も多い。

オンブレ・ヌエボ 【その他】

エル・チェが理想とした、競争原理に拠らず、モラルと自発的労働に喜びを見いだす人間像。スペイン語で「新しい人間」という意味。FSLN（サンディニスタ民族解放戦線）のメンバーは、無人兵器にもかかわらず、賢い動きをして歌を歌うクリサリスのことをオンブレ・ヌエボと呼んでいた。

カ行

ギリースーツ 【軍事】

大量の小枝、苔、羽毛、布のハギレなどを重ねた迷彩服。樹木や地面に溶け込むことで、装着者の姿を巧妙にカムフラージュする。狙撃位置を見破られるのを防ぐために、スナイパーや斥候が着用することが多い。欠点としては、重量が重いことや、熱がこもりやすいことが挙げられる。

グラーニン 【人名】

本名は、アレクサンドル・レオノヴィッチ・グラーニン。ソ連の秘密設計局OKB-812の局長で、核搭載二足歩行戦車を発案した兵器開発者。ソコロフが発案したシャゴホッドが軍上層部の興味を集めたために、二足歩行戦車のプロジェクトが中止に追い込まれている。なお、ヒューイとは同じ志を持つ研究者として、親交があったようだ。

賢者の遺産 【その他】

アメリカ、中国、ソ連の実力者である「賢者達」が結集させた資産のこと。何度も第二次世界大戦ができるほどの巨額の資金が集められた。連合国はこの資金を利用して原子爆弾やロケット技術の研究を行ない枢軸国に勝利する。

あくまでこの資産は戦争に勝利するために集められたものであり、戦争終結後は三大国で資産を分割することになっていた。しかし、資産の管理を担当していたヴォルギンの父親が、終戦の混乱を利用してこれを独占し、世界各地の銀行に分散させてしまう。そして、その資産の流れはマイクロフィルムに収められヴォルギン大佐に受け継がれた。

サ行

ザ・ソロー 【人名】

「深遠なる悲哀」のコードネームを持つコブラ部隊の隊員。霊媒という特殊な能力を持っており、死者と会話することや死者の生前の能力を使用することができた。ザ・ボスと恋に落ち子供を授かるが、コブラ部隊の解散とともに母国であるソ連に帰国。CIAに残ったザ・ボスと離れることになる。しかし、1962年、宇宙開発計画に関する任務でザ・ボスと敵として再会を果たす。愛したザ・ボスと子供のために死を受け入れ、ドリノヴォドノで彼女に撃たれ死亡した。

ザドルノフ 【人名】

本名、ヴラジーミル・アレクサンドロヴィッチ・ザドルノフ。中米の共産化を推し進めるために派遣されたKGBの工作員。コールドマンのピースウォーカー計画を利用し、ガルベス教授と名乗ってMSFと接触した。本作の黒幕ともいえる人物だが、彼もパスに利用されていたに過ぎなかった。

ザ・ボス 【人名】

「特殊部隊の母」、「ヴォエヴォーダ」などの異名を持つ伝説の兵士。第二次世界大戦中に、自らが組織したコブラ部隊を率いて多くの戦功をあげ、「大戦の英雄」と称された。同大戦中にソ連の兵士であるザ・ソローと愛し合い、ヨーロッパの戦場でADAMという名の子供を出産する。しかし、ADAMは生まれてすぐに「賢者達」によって誘拐されてしまい、以来20年間に渡って再会することができなかった。

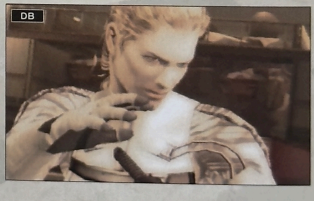
大戦終結後はCIAに入局し、ザ・ソローとは別の道を歩むことに。1950年にネイキッド・スネークと出会い、以降10年近い歳月をかけて兵士として必要なあらゆる技術を彼に教え込む。また、1951年にはネヴァダ核爆弾実験に参加して一度目の被曝を経験することになる。

1959年6月、ソ連の進んだ宇宙開発技術を盗み、同時にその計画を妨害するための実行役として極秘任務に従事。だが、CIAの不手際により、最終的にアメリカは宇宙開発競争でソ連に出し抜かれてしまう。彼女はCIAによってその全責任を被せられ、有人宇宙飛行計画「マーキュリー計画」のモルモットにされる。宇宙線遮断技術が不十分な船で宇宙に飛び立った彼女は被曝し、さらに着陸の失敗で大怪我を負ってしまう。アメリカ政府はこの不名誉な結果を隠すために、彼女が計画にかかわったという証拠はすべて抹消。そのため、彼女の偉業が歴史の表舞台に記されることはなかったが、彼女は宇宙から地球を見た際に「世界を一つにする」という夢を抱くようになる。

1962年、怪我から回復するとすぐに、アメリカの宇宙開発計画を妨害していたエージェントを抹殺するためにソ連へと赴き、かつて愛し合ったザ・ソローと戦場で対峙する。これは「賢者達」の謀略であったが、彼女は人質となっている息子、ADAMの命を守るために、かつて愛した男を自らの手で殺すこととなった。

1964年、アメリカ政府の命令で、ヴォルギン大佐が管理する「賢者の遺産」を奪取するために「ヴァーチャスミッション」に参加。新型核弾頭を手にソ連へと偽装亡命を試みた。しかし、ヴォルギン大佐がソコロフ設計局に対して核攻撃を行なったことで状況は変わり、彼女は政府から切り捨てられる。忠義を尽くした国に裏切られた彼女は、米ソの対立を治めるための犠牲になる決心を固め、最愛の弟子であるネイキッド・スネークに討たれる任務を受け入れた。

己の信念を貫きつづけた彼女が望んだものはなんだったのか、答えはママルボッドの最後の選択で明らかになる。



ジ・エンド 【人名】

「真実の終焉」のコードネームを持つコブラ部隊の隊員。近代狙撃技術の祖といわれ、狙撃の腕前では彼に並ぶ者はいない。また、100歳を越える老齢でありながら、体内に寄生させた苔類（コケのようなもの）による光合成により、無尽蔵のスタミナを持つ恐るべき人物である。ギリースーツを身に付け、傍らには常にペットのオウムを従えていた。

「スネークイーター作戦」の折、ネイキッド・スネークはジ・エンドと死闘を演じ、なんとか撃退に成功している。このときの経験がよほど鮮明に記憶に残っていたのか、スネークはブリーフィングファイル「ギリースーツ兵」などで、ジ・エンドに由来する奇妙な質問を連発している。また、EO60「亡者の遺産」では既に死亡しているはずの、ジ・エンドからの無線が……。死してなおBIGBOSSを恐怖に陥れる存在だ。

シギント 【人名】

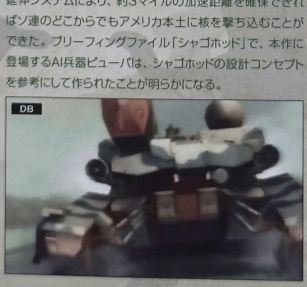
FOX部隊のメンバーで、本名はドナルド・アンダーソン。武器や最新テクノロジーに精通しており、「スネークイーター作戦」の際には、無線での遠隔サポートを担当した。同作戦の終了後は、ペンタゴンに設立された高等研究計画局ARPAに配属されて、インターネットの原型ともいえるARPAnetの開発に携わることとなる。

シギント 【軍事】

SIGINT（signal intelligence）は、通信、信号、電磁波等を媒介とした諜報活動のこと。通信情報を収集するコミントや電子情報を収集するエリントに分けられる。人間やメディアを対象とする諜報活動、ヒューミントよりも得られる情報は多いが、正確性においては劣るとされる。

シャゴホッド 【軍事】

ソ連で開発された核搭載戦車で、その設計者はソコロフ。核ミサイルの射程距離を延長する中距離弾道弾射程合成延伸システムにより、約3マイルの加速距離を確保できればソ連のどこからでもアメリカ本土に核を撃ち込むことができた。ブリーフィングファイル「シャゴホッド」で、本作に登場するAI兵器ビューバは、シャゴホッドの設計コンセプトを参考にして作られたことが明らかになる。

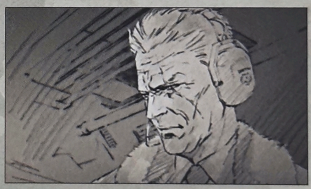


ゼロ 【人名】

本名、デヴィッド・オー。FOX部隊の司令官。ザ・ボスとともにSAS（英陸軍特殊空挺部隊）に在籍していたことがあり、その経験を活かして部隊を創設した。「スネークイーター作戦」を成功させ、「賢者の遺産」のありかが記されたマイクロフィルムを入手したことで、CIA内部での影響力を拡大させていく。

1970年、「賢者の遺産」を独占するため、サンヒエロニモ半島の事件やCIA長官の暗殺を画策した。さらには「賢者の遺産」を利用してアメリカ軍部を掌握し、ネイキッド・スネークをカリスマとして「愛国者達」を結成。その目的は、ザ・ボスの遺志を引き継ぎ、情報の制御による世界の統一化を成し遂げることだった。しかし、1972年に、「恐るべき子供達計画」を推し進めたことでネイキッド・スネークと決別することに。ザ・ボスを敬愛し、彼女が望んだ世界を創り出そうとした2人の男の道は分かたれ、世界を統一するための象徴であるネイキッド・スネークを失ったゼロは表舞台から姿を消し、「愛国者達」の管理・運営をAIに委ねていく。

ちなみに、DEMO：31「潜入工作員」で一瞬映し出される男性がゼロであり、彼がバスを裏で操っていたサイファーだと推測される。また、大の紅茶好き・UMA好きでもあり、ブリーフィングファイル「カフェタル・アロマ・エンカンタド」や「チコ」で触れられている人物は彼のことである。



ソコロフ 【人名】

本名、ニコライ・ステパノビッチ・ソコロフ。ソビエト連邦の兵器開発の第一人者で、秘密設計局OKB-754の局長。シャゴホッドの開発者でもある。「スネークイーター作戦」でネイキッド・スネークに接触したことが発覚し、ヴォルギン大佐の拷問を受け重傷を負うが、ザ・ボスの手によって脱出に成功する。その後、強制収容所にいるところをFOX部隊のジーンに助けられ、サンヒエロニモ半島でグラーニンが発案したメタルギアの開発を行なうことになった。

ソリッド・スネーク 【人名】

「恐るべき子供達計画」で生み出された、ネイキッド・スネークのクローン。リキッド・スネークとは人工的な双子。1990年代にFOXHOUNDに参加し、以降、「アウターヘブン蜂起」や「ザンジバーランド騒乱」など、さまざまな事件でメタルギアと戦うことになる。

タ行

ダンボール 【その他】

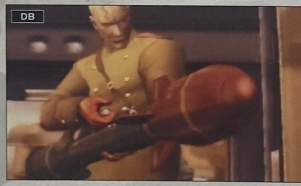
ボール紙を重ね合わせて強度を増した包装資材。ネイキッド・スネーク愛用のアイテムで、ブリーフィングファイル「ダンボール」では、彼のダンボールに対する熱い思いを聞ける。

ツァーリ・ボンバ 【軍事】

ソ連が開発した水素爆弾RDS-220のこと。爆弾の皇帝という意味がある。史上最大の破壊力を持つ爆弾と目されており、核実験の際には、1000キロメートル近く離れた位置から爆発を視認できたという。ピースウォーカーの頭部には、これを超える破壊力の爆弾が搭載されている。

デイビー・クロケット 【軍事】

アメリカが開発した、個人が携行できるサイズの無反動小型核弾頭のこと。「ヴァーチャスミッション」の際に、ヴォルギン大佐が秘密設計局OKB-754に向けて発射した。ブリーフィングファイル「EVAによるデブリーフィング」で触れられているアメリカの核弾頭は、これをを指している。



ナ行

『人間バチン虎。』 【その他】

『人間バチン虎。』用支柱を支える役2人、『人間バチン虎。』用ゴムを担当する役1人、弾丸になる役1人の計4人の兵士が協力して発射する最強合体兵器のこと。その威力とインパクトは絶大だ。なお、名前に虎が入っているのは、ティガレックスの模様に由来しているものと思われる。

ネヴァダ核爆弾実験 【軍事】

1951年から1992年にかけて、ネヴァダ州の砂漠地帯に設置された核実験場で行なわれた実験のこと。放射性降下物が、人間や建造物に与える影響を調べる実験が、大気圏内核実験・地下核実験を含めて928回行なわれた。1951年、ザ・ボスは、「バスター・ジャングル作戦」に際して行なわれた兵員暴露実験で被曝し、白血病を煩っている。

ハ行

バシリスコ 【その他】

猛毒を持ったヘビとして描かれる架空の生物。バジリスクのスペイン語での呼び方。チコは二足歩行するピースウォーカーを目撃した際に、この生物を思い浮べた。ブリーフィングファイル「バジリスク」では、ヒューイがピースウォーカーの本体にバジリスクというコードネームを付けていたことが明らかになるが、これは、バジリスクを殺したものはその猛毒によって自らも命を落とすという伝承と、核抑止力の概念を重ねていたからである。

葉巻 【その他】

タバコの葉を刻まず筒状に巻いたもの。葉巻に使われるタバコの葉の原産地は、キューバ、フィリピンなどの熱帯地域が多い。ネイキッド・スネークの愛用品で、「ヴァーチャスミッション」や「スネークイーター作戦」の際にも欠かさず持ち込んでいた。本作でも、DEMO:03「動機」などで、ネイキッド・スネークが葉巻をくゆらせる姿を確認できる。

ハル・エメリッヒ 【人名】

メタルギアREXの開発者。日本製のアニメが大好きで、愛称は「オタコン」。「シャドー・モセス島事件」でソリッド・スネークと出会い、以降、彼を科学技術面で支援する。彼の家系は代々、核兵器開発の歴史にかかわっており、祖父はマンハッタン計画に参加していた。DEMO:33「天国の外側」の年表を照らし合わせると、彼がヒューイの息子であることが推測できる。

ビキニ環礁水爆実験 【軍事】

1954年3月1日に、キャッスル作戦の一環としてビキニ環礁で行なわれた水爆実験のこと。実験によって生じた放射性降下物により、日本のマグロ漁船第5福竜丸を含む数多くの船舶が被曝した。このときネイキッド・スネークは、任務としてマーシャル諸島にいたために被曝している。

ビッグス湾事件 【その他】

1961年、亡命キューバ人で構成された反革命傭兵軍が、ビッグス湾でキューバ政府軍と交戦した事件。アメリカ政府は反革命傭兵軍の支援を約束していたが、補給路の断絶や空爆の失敗といった数々の失策が重なり、反革命傭兵軍は壊滅する。このとき部隊を率いていたザ・ボスは、CIAに裏切られたことでアメリカ政府に絶望し、地下に潜伏することになったと発表されていたが、これは偽りの情報だった。実際は非公式に行なわれた有人宇宙飛行計画に参加して大怪我を負い、半年間動けない状態だったのだ。

ちなみに、ビッグス湾はキューバ語ではコスチノス湾と呼ばれる。ブリーフィングファイル「EVAからのメッセージ その6」で語られている「コスチノス湾事件」とは、この「ビッグス湾事件」のことを指している。

フィルムバッジ 【その他】

作業中に被曝する放射線を記録できる測定器のこと。これがプラヤ・デル・アルバにある資材搬入基地で大量に発見されたことから、ネイキッド・スネークは核兵器の存在を疑うようになる。

フルトン回収システム 【軍事】

ヘリウムの詰まったバルーンを利用した兵員回収システム。1940年代に考案されたアメリカの民間郵便物回収システムを改良することで完成した。このシステムを使えば、航空機が着陸することなく兵を回収できるので、回収時の安全性が高まる。通常はMC-130コンバットタロンなどの固定翼機で回収を行なうが、MSFではコストなどの問題から、HU-1というヘリコプターを使用して回収していた。

マ行

マイクロフィルム 【その他】

文書や図面などを縮小保存するのに用いられる写真フィルム。読み取りには特殊な機械を使用するが、裸眼可読性もある。適切な状態を保てば100年以上の保存が利くといわれ、「賢者の遺産」の流れを記録するための媒体として選ばれた。このマイクロフィルムは、最終的にゼロの手に渡ることになる。

マテ茶 【その他】

南米原産のイェルバ・マテの葉を使用したお茶。ミネラルやビタミンを多く含んでいる。DEMO:14「遭難者」でネイキッド・スネークがセシールに渡している飲み物がこれ。

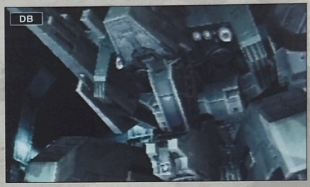
メタルギア 【軍事】

核搭載二足歩行戦車を指す言葉。ソ連の兵器開発者グラーニンが、自らが発案した核搭載二足歩行戦車のことを、歩兵と兵器とをつなぐ「金属の歯車」と称したことに由来。スネークは、DEMO:11「火口内基地の男」でヒューイからビースウォーカーについての説明を受けた際に、二足歩行兵器のことを聞いてメタルギアという言葉を思い出す。

メタルギア REX 【軍事】

アメリカ陸軍とアームズ・テック社が、2005年にシャドー・モセス島で実験していた核搭載二足歩行型戦車。開発者はハル・エメリッド博士。

核弾頭を超高速で撃ち出すためのレールガンを装備しており、あらゆる場所から核攻撃を行なえる。FOXHOUNDによって強奪されるが、ソリッド・スネークの手によって破壊された。メタルギアREXの外見は、レールガンとヘドームを搭載した際のメタルギアZEKEと酷似しており、これらの兵器の設計思想が似通っていることが推測される。



ヤ・ラ・ワ行

リキッド・スネーク 【人名】

ネイキッド・スネークのクローン。ソリッド・スネーク脱退後のFOXHOUNDで実戦部隊のリーダーを務め、2005年、シャドー・モセス島でメタルギアREXの強奪事件を起こした。しかし、双子の兄弟であるソリッド・スネークによって計画を阻止され、絶命する。

レーション 【軍事】

軍隊で配給される携帯用の食糧。保存性と栄養価を追求したメニューが多く、味が二の次にされることも多い。『スネークイーター』作戦』に登場したソ連製のレーションは味が悪く、体力の回復量は少なかった。それに比べてMSFのレーションは、3つ星や5つ星シェフのスタッフが開発にかかわっており、体力の回復量が非常に大きくなっている。

レールガン 【軍事】

電磁誘導により砲弾を加速して撃ち出す電磁加速砲のこと。原理は単純だが、砲弾の持つ運動エネルギーは十数メガジュールにも達する。シリーズを通して頻繁に登場する兵器であり、本作でも、クリサリスやメタルギアZEKEが装備していた。なお、携行用に小型化したレールガンが完成するのは『メタルギア ソリッド』以降の時代であり、本作で使用できる『レールガン』は、仲間に電力を供給してもらわないと威力を発揮できない未完成品といえる。

Chronological Table 年表

史実に基づく内容は黒字で、「メタルギア」シリーズの世界観に基づく記述は茶色で記載した。

192X	ザ・ボス、「賢者達」の娘として誕生する
193X	「賢者達」の最後の1人が死亡
1939	亡命ユダヤ人物理学者フェルミとシラードが、アインシュタインの力を借り、ルーズヴェルト大統領へ原爆開発勧告に関する書簡を送付
	独軍ポーランド侵攻。第二次世界大戦勃発
1941	英陸軍、特殊部隊SAS（特殊空挺部隊）創設
1942	米、OSS（戦略情報事務局）を設立
	米陸軍技術本部、「マンハッタン計画」を発動。ヒューイの父（オタコンの祖父）、参加
	スターリングラード攻防戦開始。同時期にザ・ボスが連合国軍の優秀な兵士を選抜し、隠密特殊部隊「コブラ部隊」を組織
	物理学者エンリコ・フェルミ、史上初の原子炉「シカゴ・パイル1号」にて核分裂実験に成功
194X	ザ・ソローとザ・ボスの間に長男ADAM誕生。「賢者達」によって誘拐される
1944	連合国軍、「オーバーロード作戦」を発動。ザ・ボス率いるコブラ部隊も参加
1945	米、トリニティ実験を実施。原子爆弾の爆発に成功
	米、日本の広島に原爆「リトルボーイ」を投下。同日、ヒューイ誕生
	米、日本の長崎に原爆「ファットマン」を投下
	第二次世界大戦終結
1947	米、CIA（中央情報局）を設立
	コブラ部隊解散。ザ・ボスはCIAに入局
1949	NATO（北大西洋条約機構）発足
	ソ連、核実験「RDS-1」を実施。核爆発に成功
	独、ソ連統治諸州にドイツ民主共和国が成立。同年5月に米英仏統治諸州に成立した連邦共和国臨時政府と合わせて、東西が分裂状態に
1950	ジャック（ネイキッド・スネーク）、ザ・ボスと出会う。以後、ザ・ボス最後の弟子となる
	朝鮮戦争勃発。ネイキッド・スネーク、従軍
1951	米、ネヴァダ州に核実験場を開設
	ネヴァダ核実験場にて、「バスター・ジャングル作戦」開始。同年11月末までに計7回の核実験を実施。ザ・ボス、同実験に際して行なわれた兵員暴露実験に参加し、大量の放射線を被曝する
1952	米、NSA（国家安全保障局）設立
1953	ソ連、ニキータ・セルゲーイェヴィチ・フルシチョフが共産党第一書記に就任
	ジェームス・ワトソンとフランシス・クリック、遺伝子DNAの二重螺旋構造を提唱
	「6月17日事件」発生。東ベルリンにて反東ドイツ政府デモが発生するも、ソ連軍により鎮圧される。エフゲニー・ポリソヴィッチ・ヴォルギン大佐、武力鎮圧に関与
1954	米海軍、世界初の原子力潜水艦「ノーチラス（USS Nautilus, SSN-571）」進水
	米、ビキニ環礁にて、水爆実験「キャッスル作戦」を実施。ネイキッド・スネーク、被曝
	米、ダレス国務長官、核抑止理論「ニュールック戦略（大量報復戦略）」を発表
	ソ連、KGB（ソヴィエト連邦閣僚会議付国家保安委員会）を発足

賢者達

20世紀初頭、米中露3カ国の実力者たちによって交わされた秘密協定を起点とした組織。ザ・ボスの父親は、「賢者達」のひとりとされる。なお、1930年代には創設メンバーの最後のひとりが死亡。以後、組織は形骸化していく。

コブラ部隊

第二次世界大戦中に米英露を中心とした連合国側が組織した隠密特殊部隊。参加各国から優秀な兵士を選抜。当時、「ザ・ジョイ（無上の歓喜）」のコードネームを名乗っていたザ・ボスが編成、訓練を行なった。

オーバーロード作戦（ノルマンディー上陸作戦）

1944年6月6日、当時、ナチス・ドイツの占領下にあったフランス・コタンタン半島ノルマンディに対して行なわれた、連合軍による大規模上陸作戦のこと。300万に上る将兵が参加。ザ・ボスたちコブラ部隊も従軍し、その後、V2ロケット発射基地を破壊するなど多くの戦功を挙げた。

ザ・ボス最後の弟子

第二次世界大戦終結後、「賢者達」の対立もあってコブラ部隊は解散された。その5年後、ザ・ボスはネイキッド・スネークと出会い、彼を弟子としてあらゆる技術を教え込んでいく。その際に2人は、戦闘術CQCを体系化させている。

バスター・ジャングル作戦

1951年にネヴァダ核実験場にて行なわれた一連の核実験のこと。核爆発を目撃した際の兵員の心理状態を探るなどという名目で、6500人規模の兵員が参加。被曝の影響を探る人体実験だったとの指摘もされている。

ヴォルギン大佐

のちにGRU大佐としてネイキッド・スネークと対峙することになる人物。大戦中は秘密警察に所属し、脱走するソ連兵の処罰を担当していた。戦後は、東ドイツの反乱鎮圧やハンガリー動乱の鎮圧に関与していたとされている。なお、彼は父親が管理していた「賢者達」の隠し資金を受け継いでおり、これがグロズニィグラードの施設建設や、シャゴホッドの開発の資金源となっていたようだ。

1956	ハンガリーにて反共民衆蜂起が発生。「ハンガリー動乱（1956年革命）」勃発。直ちにソ連軍により鎮圧される。 GRUのヴォルギン大佐、武力鎮圧に関与
1957	ソ連、ICBM（大陸間弾道弾）である「R-7」によって、人工衛星「スプートニク1号」の打ち上げに成功
	米、ICBM「アトラス」の発射に成功
1958	米、人工衛星「エクスプローラー1号」の打ち上げに成功
	米、NACA（国立航空諮問委員会）を発展的に解散し、NASA（国立航空宇宙局）を設立
	米、NASAによる有人宇宙飛行計画「マーキュリー計画」を開始。ストレンジラブ博士、参加
1959	「キューバ革命」勃発。フィデル・カストロ率いる革命勢力によってキューバの首都ハバナが占領される。親米路線を採っていたバティスタ政権瓦解
	ザ・ボス、ネイキッド・スネークの前から突如として姿を消す
1960	米、U2偵察機がソ連領空を侵犯
	ソ連、有人宇宙飛行計画「ヴォストーク計画」を発動。ニコライ・ステパノビッチ・ソコロフ、ヴォストーク・ロケット「A1」の開発に参加
	ザ・ボス、非公式に「マーキュリー計画」に参加
	米、NSA暗号解読員2名（EVAとADAM）、ソ連に亡命
1961	米、民主党選出のジョン・F・ケネディが第35代大統領に就任
	ソ連、「ボストーク1号」を打ち上げ。ユーリイ・アレクセーエヴィチ・ガガーリンによる有人飛行が成功。ほぼ同時刻にザ・ボス宇宙へ
	米、国籍を隠したA-26爆撃機によりキューバの軍事基地を空爆
	「ピッグス湾事件（プラヤ・ヒロン侵攻事件）」発生。米、亡命キューバ人部隊をキューバに上陸させ、カストロ政権の転覆を狙うも失敗。 亡命キューバ人部隊を率いていたザ・ボスが、以後、地下に潜伏したとの情報が流れる
	ケネディ大統領、「賢者達」の不評を買う
	米、「マーキュリー・レッドストーン3号」、通称「フリーダム7」にて、アラン・シェパードによる弾道飛行に成功
	ベルリンの壁建設開始
	ソ連、史上最大の水素爆弾RDS-220「ツァーリ・ボンバ」の爆破実験を実施
	ソ連、秘密設計局OKB-754の局長にソロコフが就任。中距離弾道弾射程合成延伸システムを搭載した核搭載戦車「シャゴホッド」の開発に着手
1962	ソコロフ、米に亡命
	ザ・ボス、「賢者達」の命令により、かつての恋人でもある元コブラ部隊所属のザ・ソローを殺害
	キューバ危機発生
	ソ連、フルシチョフがキューバからのミサイル基地撤去の見返りとして、米に対して亡命していたソコロフの変換を要求
	FRELIMO（モザンビーク解放戦線）結成
1963	米、ケネディ大統領暗殺
196X	ニカラグアにて、FSLN（サンディニスタ民族解放戦線）がソモサ政権に対して武力闘争開始

▼ 次ページへ続く

スプートニク1号

ソ連が打ち上げた人類史上初の人工衛星「スプートニク1号」。その運搬に用いられたR-7型ロケットは、弾頭さえ積み替えればICBMとして利用できる。この事実はアメリカなど西側諸国にとって大きな軍事的脅威となった。

キューバ革命

フィデル・カストロやチェ・ゲバラ等を中心とする革命勢力が、親米バティスタ政権を転覆した革命のこと。革命政権成立後、キューバの首相となったカストロは経済援助要請のため渡米したが、アイゼンハワー大統領はゴルフを理由に公式会談を欠席するなど非礼な態度をとる。以降、キューバは反米的になり、アメリカも強硬な姿勢で応じた結果、2年後の「ピッグス湾事件」へと繋がっていく。

マーキュリー計画とオリジナル・セブン

NASAが推進していた「マーキュリー計画」にて、宇宙飛行士として選ばれた7名は、「オリジナル・セブン」（マーキュリー・セブンとも）と呼ばれた。非公式ながら計画に参加したザ・ボスは8人目のオリジナル・セブンといえる。

有人飛行

ザ・ボスは宇宙の環境が人体に与える影響を調べるため、そして人類初の有人飛行を実現するため、モルモット同然の被検体として宇宙へ上がった。だが、その数時間前にソ連のガガーリンが有人飛行に成功。ザ・ボスの偉業は歴史の闇に葬られた。

ピッグス湾事件

キューバを警戒していたCIAは、革命政権を転覆させるため亡命キューバ人たちに軍事訓練を施し、キューバへ上陸させた。この行動を支援するため空爆が予定されていたが、CIAと対立していたケネディ大統領が直前になって空爆中止を命令。すでに行動に移っていた亡命キューバ人部隊はキューバ軍の反撃にさらされて全滅した。この事件の翌月、キューバのカストロ政権は社会主義宣言を行ない、完全にアメリカと袂を分かち東側の一員となった。

キューバ危機

反米感情を強めたキューバは、アメリカの軍事侵攻に備えてソ連に武力支援を要請。ソ連は「アナディル作戦」を発動し、キューバにミサイル基地を建設して核ミサイルを配備しはじめた。この事態を知ったアメリカは、キューバ周辺の公海上を封鎖。ソ連船が引き返すか否かで、核戦争勃発一歩手前まで事態は急速に悪化した。結果的にソ連船が引き返したことで事なきを得たが、ミサイル撤去を巡って米ソでシビアな交渉が行なわれることになる。

▼ 前ページからの続き

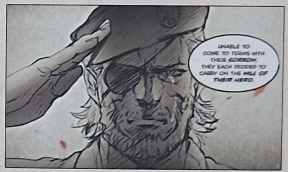
1964	コロンビアの反政府左翼ゲリラFARC（コロンビア革命軍）結成。ソ連の支援を受け武力闘争を開始
	FARC、武力支援を受ける見返りとしてソ連にサンヒエロニモ半島の実効支配権を譲渡 ソ連、サンヒエロニモ半島にIRBM基地を建設。メタルギアRAXA、弾道メタルギアの開発に着手
	ベトナム、「トンキン湾事件」発生。これにより米軍によるベトナム内戦介入が決定的に
	米、CIA特殊部隊FOXによるソコロ奪還計画、「ヴァーチャスミッション」を開始 ネイキッド・スネークが従事
	ザ・ボス、ヴァーチャスミッションを放棄。元コブラ隊員を再結集し、新型核兵器を手にソ連へ亡命
	ヴォルギン大佐、ザ・ボスによりもたらされた核兵器にて、ソ連の秘密設計局OKB-754を攻撃
	FOX、「スネークイーター作戦」を実施。 目的はソコロ救出、新型兵器シャゴホッドの破壊、そしてザ・ボスの抹殺。ネイキッド・スネーク参加
	ネイキッド・スネーク、ザ・ボスを殺害。この功績により、「BIGBOSS」の称号を得る
	モザンビーク独立戦争勃発。 FRELIMO、植民地支配からの脱却をめざし、ポルトガルに対して武力行使
1965	米、ベトナムに対し北爆を実施。ベトナム戦争へ
1968	ソ連、チェコスロバキアに侵攻
	米ソ・デタント。 米ソ間で緊張状態緩和に向けた対話がスタート
	EVA、ハノイで消息不明
1969	米、ARPA（国防総省高等研究計画局）が、インターネットの基礎であるARPAnetを開発。
	米ソ、SALT Ⅰ（第一次戦略兵器制限交渉）開始
	カズヒラ・ミラー（当時22歳）、自衛隊に入隊
1970	ネイキッド・スネーク、FOXを除隊
	サンヒエロニモ半島事件発生。 FOXがサンヒエロニモ半島を制圧し、弾道メタルギアを掌握するものの、ネイキッド・スネークの活躍により核発射の危機は未然に防がれる
	CIA長官、暗殺される
	ゼロ少佐、FOXを解体、ネイキッド・スネークを新設の特殊部隊の初代司令官に任命する
1971	「恐るべき子供たち計画」開始
	ネイキッド・スネーク、特殊部隊FOXHOUNDを編成。フランク・イエーガー、FOXHOUNDに参加。グレイ・フォックスのコードネームを得る
	カズヒラ・ミラー、自衛隊を除隊
1972	米ソ、SALT Ⅰに調印
	「恐るべき子供達計画」実施。ネイキッド・スネークのクローンたちが生まれる
	カズヒラ・ミラー、コロンビアにてネイキッド・スネークと出会う
1973	米、地上部隊をベトナムより撤退させる
	コスタリカに謎の武装勢力が現れはじめる
1974	ネイキッド・スネークが司令官を務めるMSF（国境なき軍隊）に、ガルベス教授とパスが接触

サンヒエロニモ半島

サンヒエロニモ半島はコロンビア中部沿岸部にあり、反政府左翼ゲリラFARCの支配地域であった。ソ連は武力支援の見返りに同地の実効支配権を獲得。極秘裏に基地施設を建設し、新型メタルギアの開発に利用した。

BIGBOSS

「スネークイーター作戦」で、ザ・ボスの抹殺に成功したネイキッド・スネークは、アメリカへの帰国後、ボスを越える者としてジョンソン大統領から「BIGBOSS」の称号を与えられた。だが、その表彰式にてネイキッド・スネークはCIA長官から求められた握手を拒否したという。



SALT Ⅰ

米ソ間で行なわれたSALT Ⅰでは、核兵器保有数に関する上限設定が話し合われた。交渉の結果、アメリカがICBM1000基、SLBM710基を、ソ連がICBM1410基、SLBM950基をそれぞれ上限とすることとなる。

恐るべき子供たち計画

最高の兵士たる「BIGBOSS」の遺伝子を使い、人為的に最強の兵士を生産する計画。アナログクローン技術とスーパーベイビー法によりクローニングが行なわれ、翌年ソリッド・スネーク、リキッド・スネークが生み出された。

ベトナム撤退

泥沼のベトナム戦争で疲弊したアメリカは、ニクソン政権下で撤退の方針を決定。パリ協定の調印をへて、アメリカ軍を全面撤退させた。コスタリカに現れた武装勢力の傭兵には、「ベトナム帰り」と見られる兵員も多かったようだ。

World Affair in 1974

1974年の世界情勢

A:アメリカ合衆国

第二次大戦以降、民主主義・自由主義陣営、すなわち西側諸国の盟主として躍進。対立するソ連とは、互いに核兵器を保有するだけに直接戦争を避け、他国を介して勢力を争う冷戦状態に陥った。朝鮮半島を巡る朝鮮戦争に始まり、キューバやベトナムなどで共産・社会主義陣営と角を突き合わせてきている。その最中、他国に対する諜報・工作活動の担い手となったCIA(アメリカ中央情報局)が台頭。軍事作戦や要人暗殺により、他国に直接的に干渉することもしばしばあったといわれる。

B:キューバ

カリブ海に浮かぶ島国。建国以来、スペインやアメリカの干渉を受けてきたことで政治的に不安定な状況が続いたが、1959年の「キューバ革命」により革命勢力のカストロ政権が樹立した。当初は米ソに対し中立的な位置取りを模索していたものの、アメリカとの交渉が不調に終わったため徐々に反米色を強めていく。さらにCIAが裏から糸を引いた武力侵攻「ピッグス湾事件」を機に、明確に共産化を表明。東側陣営の一員となった。これが「キューバ危機」の発生を促したのである。なお、中米諸国では、キューバ革命を独立の手本とする向きもあり、革命を指導したチェ・ゲバラは英雄視される傾向にある。

C:ニカラグア

コスタリカの北に位置する国家。スペインの植民地支配を脱したあとも、アメリカ人傭兵ウィリアム・ウォーカーによる支配を受けるなど混迷した状況が続き、1920年代にはアメリカ海兵隊が駐留。サンディーノ将軍率いるニカラグア国民主権防衛軍の抵抗により、1933年になんとか海兵隊を撤退に追い込んだ。しかし翌年には、同将軍はアメリカの息のかかった国家警備隊長アナスタシオ・ソモサ・ガルシアによって暗殺されてしまう。以後、ソモサ一族がアメリカの力を背景に強固な独裁体制を敷く。1974年現在では、FSLN(サンディニスタ民族解放戦線)によるソモサ政権への抵抗活動が続いている。

D:コスタリカ

ニカラグアとパナマの間に位置する小国。バナナやコーヒー栽培を主体とする農業を主産業としている。1948年の大統領選挙にて不正が発覚したことをきっかけに、フィゲーレス率いる野党勢力が武装蜂起。約6週間に渡る「コスタリカ内戦」を経て、フィゲーレスが勝利して旧政権を打倒した。その後、ニカラグアに逃亡した旧政府軍は、ソモサ政権の支援を受けてコスタリカへと再侵攻したが、新政府軍はこれを退けた。熾烈な内戦の反省に立ち、翌1949年に制定された憲法では、常設の軍隊の禁止を明記。国軍を解体し、警察組織へと吸収した。結果的にこの判断は、他の中米諸国のようにクーデターが頻発するという状況を避けるのに一役買っている。なお、同国政府は親米反共の立場をとったが、隣国のソモサ政権には敵対的であり、FSLNに対して全面的な支援を行なっている。

E:コロンビア

1946年に誕生した保守党政権が反共政策をとり、左翼ゲリラとの内紛状態に。キューバ革命以降、アメリカの同盟国のモデルケースとされるが国内問題の根本的解決には至らず、ゲリラ組織の蜂起が多発した。特に1966年に発足したFARC(コロンビア革命軍)の抵抗は熾烈を極め、政情は不安定である。

ソヴィエト連邦(現在のロシア)

冷戦構造下でアメリカと鋭く対立したソ連は、世界各地で西側諸国の植民政府や親米政権下で抵抗を続ける反政府勢力を支援。各地に共産主義政権を樹立させようとしていた。地理的にアメリカに近い中南米では、特に活発に動いており、キューバの革命政権と親密化を進めたほか、ニカラグアやコロンビアなどの共産化に向けた動きを支援している。とはいえ、核開発競争の激化に伴う軍事費の増大や、農業政策の失敗もあり国力は低下。キューバ危機以降は、アメリカとの緊張緩和を志すデタント政策に舵を切りはじめている。だが、国内にはデタントに対して不満を持つ層も少なからず存在している。

SE-MOOK

メタルギア ソリッド ピースウォーカー

公式コンプリートガイド

©2010 Konami Digital Entertainment

企画・制作 ——— 株式会社スクウェア・エニックス
編 集 長　是枝良昌
編　　集　鈴木和夫／大矢和裕
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／富所隆夫

編集・執筆 ——— 株式会社キュービスト（QBIST）
中野龍太郎／織田万里／赤井祐也／佐藤一馬／宮田圭／花澤高宏
株式会社トリスター
牛澤唐二／目代将規／氏家雅紀／田渕亮
高橋健司／木下竜平
VERSUS
吉川哲弥／伊藤崇雄／黒峰澄一／密田喜孝

カバーデザイン ——— 株式会社ブランケットプロジェクト
島田忠司／門倉徳映

本文デザイン・DTP — 株式会社キュービスト（QBIST）
谷本馨／平井悟／辛島竜彦
株式会社サンプラント

マップイラスト制作 — ヴァック・クリエイティブ有限会社
百瀬俊彦／石井孝治

協力・監修 ——— 小島秀夫
今泉健一郎／松花賀和／村岡一樹／新川洋司／久留一郎
株式会社コナミデジタルエンタテインメント　小島プロダクション　制作スタッフ

2010年7月29日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

本書の内容の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

©2010 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
Printed in Japan

ISBN978-4-7575-2928-1　C9476　雑誌62012-27

©CAPCOM CO.,LTD
"ウォークマン"、"WALKMAN"、"WALKMAN"ロゴは、ソニー株式会社の登録商標です。
Assassin's Creed © 2009 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
VOCALOID、NetVOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。
AXEは化粧品分野におけるユニリーバの登録商標です。
©KODANSHA　©Koji Inomoto
©PepsiCo,Inc.
The characters of this game referred to as Militaires Sans Frontieres, MSF or Soldiers Without Borders are fictional: they are not in any way linked to or inspired from the non-profit organization Medecins Sans Frontieres, MSF or Doctors Without Borders

"ゑ"、"PlayStation"、"PSP"および"UMD"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

スクウェア・エニックスの公式ガイドブック シリーズ 大好評発売中

DS ドラゴンクエストⅣ 公式ガイドブック
定価1,400円(税込)

DS ドラゴンクエストⅤ 公式ガイドブック
定価1,500円(税込)

DS ドラゴンクエストⅥ 公式ガイドブック
定価1,575円(税込)

PS2 ドラゴンクエストⅧ 公式ガイドブック
上巻/世界編:定価1,500円(税込) 下巻/知識編:定価1,600円(税込)

DS ドラゴンクエストⅨ 公式ガイドブック
上巻/世界編:定価1,470円(税込) 下巻/知識編:定価1,575円(税込)

DS ドラゴンクエストⅨ 公式ガイドブック 秘伝●最終編
定価1,050円(税込)

DS ドラゴンクエストⅨ みちくさ冒険ガイド
定価1,260円(税込)

DS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー
公式ガイドブック・最強データブック・超通信対戦ガイドSP
定価1,000円(税込) 定価1,400円(税込) 定価800円(税込)

DS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
公式ガイドブック・最強データブック・究極対戦ガイドブック
定価1,260円(税込) 定価1,575円(税込) 定価840円(税込)

ファイナルファンタジー 20thアニバーサリー アルティマニア
File1:キャラクター編 File2:シナリオ編 File3:バトル編
定価1,800円(税込) 定価1,800円(税込) 定価1,995円(税込)

ファイナルファンタジーⅦ 10thアニバーサリー アルティマニア 増補改訂版
定価1,995円(税込)

PSP クライシス コア -ファイナルファンタジーⅦ- アルティマニア
定価1,600円(税込)

PSP ディシディア ファイナルファンタジー アルティマニア
定価1,995円(税込)

PS2 ファイナルファンタジー XII シナリオアルティマニア / バトルアルティマニア
シナリオアルティマニア:定価1,500円(税込) バトルアルティマニア:定価1,600円(税込)

PS2 ファイナルファンタジー XII アルティマニアΩ
定価1,995円(税込)

PS2 ファイナルファンタジーXII インターナショナル ゾディアックジョブシステム アルティマニア
定価1,500円(税込)

PS3 ファイナルファンタジー XIII シナリオアルティマニア / バトルアルティマニア
シナリオアルティマニア:定価1,575円(税込) バトルアルティマニア:定価1,680円(税込)

DS ファイナルファンタジー Ⅲ 公式コンプリートガイド
定価1,400円(税込)

DS ファイナルファンタジーⅣ 公式コンプリートガイド
定価1,400円(税込)

Wii ファイナルファンタジーⅣ ジ・アフターイヤーズ -月の帰還- 公式コンプリートガイド
定価1,575円(税込)

DS 光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝- 公式コンプリートガイド
定価1,365円(税込)

PS2 キングダム ハーツⅡ ファイナルミックス+(プラス) アルティマニア
定価1,700円(税込)

DS キングダム ハーツ 358/2 Days アルティマニア
定価1,680円(税込)

PSP キングダム ハーツ バース バイ スリープ アルティマニア
定価1,995円(税込)

DS クロノ・トリガー アルティマニア
定価1,995円(税込)

PS3 スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL 公式コンプリートガイド
定価1,995円(税込)

AC ロード オブ ヴァーミリオンⅡ
アルティメットバージョン オフィシャルガイドブック
定価2,205円(税込)

PSP メタルギア ソリッド ピースウォーカー 公式コンプリートガイド
定価1,785円(税込)

ISBN978-4-7575-2928-1

C9476 ¥1700E

9784757529281

1929476017000

SQUARE ENIX

定価：本体1,700円＋税

雑誌 62012-27